



Universidad Nacional Autónoma de México  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

"La importancia de la ilustración en un memorama".  
Propuesta gráfica de apoyo en el aprendizaje  
del abecedario en niños de edad preescolar.

Tesis para obtener el título de:  
Licenciada en Comunicación Gráfica

Presenta: Isa Rangel Angel



Director de Tesis: Lic. José Luis Acevedo Heredia

México D.F., 2001



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A todos los que amo

A mis maestros por su  
gran apoyo

**Introducción****Capítulo 1. Los niños en edad preescolar**

1.1 Descripción del niño entre 5 y 6 años	11
1.2 Aspectos fundamentales en el aprendizaje de los niños preescolares	17
1.2.1 Aprendizaje del alfabeto	19
1.2.2 Asociación de las letras del alfabeto con un concepto	22
1.3 Percepción	24
1.4 Lenguaje	34
1.5 Características psicomotrices	41

**Capítulo 2. El juego como elemento didáctico**

2.1 Concepto de didáctica	49
2.2 Material didáctico	54
2.3 El juego y los juguetes	56
2.3.1 Clases de juego	58
2.3.2 El juguete	63
2.4 El juego como parte fundamental del aprendizaje	65
2.5 El memorama como juguete educativo	68

**Capítulo 3. La ilustración: una disciplina de la Comunicación Visual**

3.1 Diseño Gráfico y Comunicación Visual	73
3.2 La Ilustración una disciplina de la Comunicación Visual	79
3.3. Breve historia de la Ilustración	83
3.4 Tipología de la ilustración	89

3.5 El papel del comunicador gráfico en la elaboración de material educativo	103
3.6 La importancia de la Ilustración en el material educativo	106

## **Capítulo 4. Proyecto: Propuesta gráfica de un memorama**

4. Proceso y método para el diseño de la propuesta gráfica de un memorama	
4.1 Fase de observación	117
4.2 Antecedentes de la propuesta gráfica de un memorama para el apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar	119
4.3 Forma	125
4.4 Técnica de representación: La acuarela	
4.4.1 Breve historia de la acuarela	127
4.4.2 Materiales para la acuarela	130
4.4.3 Técnicas de la acuarela	132
4.5 Color	135
4.6 Tipografía	142
4.7 Formato	147
4.8 Soporte	150
4.9 Propuesta gráfica de un memorama	152

<b>5. Conclusiones</b>	<b>159</b>
------------------------	------------

<b>6. Bibliografía</b>	<b>161</b>
------------------------	------------

## Introducción

La infancia es la etapa en la que comenzamos a entender el mundo, las acciones, las imágenes que nos rodean y que conforman el medio en el que nos desarrollamos, es en ésta donde la mente y los sentidos del niño están más abiertos para adquirir nuevos conocimientos; de aquí parte la responsabilidad de los diseñadores y comunicadores gráficos que elaboran proyectos dirigidos a un público infantil.

El comunicador visual debe conocer aspectos básicos perceptuales del público al que se dirige para elaborar mensajes claros, legibles, sencillos sin que sean confusos, “Se han de tener en cuenta el tipo de receptor y sus condiciones fisiológicas y sensoriales que, actuando como filtros dejan pasar o no la información”,<sup>1</sup> el diseño gráfico ofrece una vasta gama de posibilidades de expresión, de creación, de resolución en un campo tan amplio como es el infantil, expresándose gráficamente a través de objetos que al niño llama se atención tales como libros, cuentos, juegos de mesa, etc.

*I. Munari, Bruno.  
Diseño y  
comunicación  
visual, México,  
Ed. Gustavo Gili,  
1990, p.74*

El objetivo del presente proyecto ha sido diseñar un juego educativo “memorama” debido a su alto valor dentro del aprendizaje de los niños preescolares, sirviendo como apoyo al mismo, empleando imágenes ilustradas legibles para que en los niños exista una óptima comunicación visual; la intención no ha sido que los pequeños de 5-6 años aprendan a leer mucho menos a escribir; para poder llevar a cabo estas acciones se debe de contar con cierto grado de madurez, sino que ellos reconozcan los signos lingüísticos como elementos independientes, de una forma sencilla y divertida, así mismo la asocie con algún objeto que el conozca, un animal; puesto que los niños disfrutan repitiendo juegos y actividades.

La ilustración es la base del memorama que se propone, debido a que transmite una información concreta, representa una idea, características y cualidades de un objeto o persona, motivando primero al niño a conocer las letras del alfabeto, después a leer cuentos con ilustraciones de interés para él con poco texto, éste cada vez más complejo, conforme el niño se va desarrollando. A través de una ilustración se puede comprender mejor cierta información, se dice que “una imagen vale más que mil palabras”; la ilustración en un memorama tiene el objetivo de introducir al infante al mundo del lenguaje escrito, cumpliendo una función básica la cual es atraer al público transmitiendo un mensaje y en medida que ésto se cumpla el niño se sentirá motivado a conocer las letras del alfabeto, para que

posteriormente comience a leer textos cortos, y así sucesivamente. La ilustración es de suma importancia en un memorama porque es descriptiva, amplía y acentúa un concepto o una idea, ayuda a comprender un conocimiento, evoca objetos, personas o personajes de la vida cotidiana o de la fantasía, materializando los objetos e ideas; las imágenes que proporciona son de interés al público al que se dirige dándole un valor agregado a los objetos ilustrados y eliminando las cosas superfluas.

En el primer capítulo se presenta una visión somera de las características de los niños entre 5 y 6 años; siendo de gran importancia para el comunicador visual conocer al público al que se dirige para poder transmitir un mensaje claro y sencillo. El público infantil son personas que aprenden del medio que los rodea, se comunican, piensan, perciben; en esta edad el infante ya tiene dominio del lenguaje verbal, puede expresar sus ideas, gustos, preferencias, etc.

En el capítulo dos se conjunta la didáctica y el juego; exponiendo la importancia del juego como método didáctico, según Froebel (1782–1852) el juego es uno de los elementos más importantes de la infancia, ya que de él se deriva el conocimiento del niño hacia su medio ambiente total, el infante aprende, investiga, conoce por medio de las actividades lúdicas, éstas enfocadas desde el punto de vista educativo es un verdadero tesoro; Piaget (nacido en 1896) afirma que “el niño aprende jugando”.

El juego educativo cuyo fin es sumamente específico motiva al niño a adquirir conceptos de la vida cotidiana y de la fantasía, construyendo el conocimiento, despertando el interés en los pequeños para trabajar sobre algún tópico que de otra manera les resulte un tanto aburrido. Los juegos educativos sirven como material didáctico de apoyo para el educador.

Al diseñar un material educativo visual se pueden elegir una gran variedad de formas, formas, tamaños, que permitan incrementar de una manera armónica y equilibrada todas las potencialidades del niño. El material didáctico con característica de juguete motiva enormemente al infante a adquirir conocimientos, ya que la percepción del niño tiene la característica de que para darse requiere de un estímulo. Hablar de material didáctico gráfico implica una comunicación visual en el que cada imagen contiene un valor expresivo, con elementos que llaman poderosamente la atención del infante; “la comunicación visual es en algunos casos un medio imprescindible para pasar informaciones de un emisor a un receptor, pero la condición esencial para su funcionamiento es la exactitud de las

informaciones, la objetividad de las señales, la codificación unitaria, la ausencia de falsas interpretaciones”<sup>2</sup>

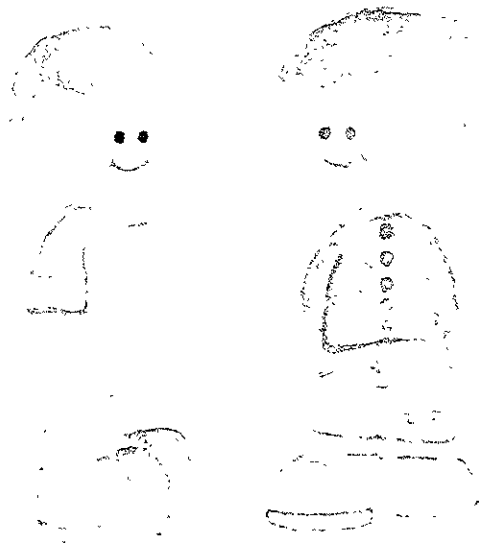
*2. Ibid*  
*p. 72*

El capítulo tres se hace referencia al diseño gráfico ya que éste es una comunicación visual que debe ser objetiva y legible para el público al que se dirige, sin que sea confusa teniendo en cuenta el tipo de receptor, sus condiciones fisiológicas y sensoriales, dada por los elementos de la imagen. Al niño por naturaleza le gusta observar, con ello conoce las imágenes que lo rodean, sus formas, colores, texturas. Asimismo se explica que es la ilustración, sus características, historia, tipología; la función del comunicador gráfico para la realización de material educativo.

En el capítulo cuatro se vinculan los conceptos del diseño gráfico para dar lugar al proyecto de un memorama como propuesta de material didáctico para el apoyo del aprendizaje de las letras del alfabeto; éste debe estimular el aprendizaje de las letras vocales y consonantes por medio de ilustraciones que llamen la atención del niño, conociendo el contenido del mensaje expresado a través de formas, color, tamaño y presentación; con la capacidad de sorprender al niño y despertar su curiosidad, de igual modo estimulando su inteligencia y memoria, puesto que para el infante es de suma importancia el lenguaje visual; tratándose de la alfabetización básica es necesario ser enseñada con demostración, elementos visuales, explicación y práctica guiada; por medio del lenguaje visual el niño aprende conceptos e ideas que explicados de una forma verbal le son más difíciles de asimilar. Con la propuesta de un memorama se busca satisfacer las necesidades del niño y del educador, empleando una disciplina de la comunicación visual: la ilustración y los elementos que conforman un diseño gráfico. Transmitiendo el mensaje de una forma funcional y estética, así de esta manera el niño pueda aprender las letras del alfabeto visualizando los signos lingüísticos y observando las ilustraciones que se le presenten jugando.



# Capítulo 1



Los niños en edad preescolar

## 1.1 Descripción del niño de 5 y 6 años

El niño es un ser completamente distinto al adulto, dotado de enorme potencialidad latente, el infante empieza a conocer su entorno desde que nace. El medio ambiente en el que se desarrolle el pequeño va a determinar su comportamiento, así como gran parte de sus facultades intelectuales. Un niño que se desarrolle en un medio estimulante, con padres que le atiendan, lo escuchen, hablen con él, etc. desarrolla sus facultades intelectuales de forma distinta al que vive en un ambiente familiar represivo y poco cariñoso; este último puede presentar una aspecto totalmente diferente, suele mostrarse temeroso, pasivo, explosivo a la vez, habla con dificultad, se expresa vagamente debido a que carece de los términos para designar muchos objetos, inclusive sus juegos se muestran diferentes, siendo desordenados y rudimentarios; los infantes que son atendidos muestran una impresión de ser felices, traviosos, llenos de energía, imaginativos, activos, sedientos de conocer el mundo que los rodea; pese a que ambos en un principio tengan la misma capacidad intelectual; los distintos ambientes en que se desarrollen los infantes serán los determinantes en su comportamiento posterior. “La personalidad del niño y la influencia del medio son los que darán cuenta de estas variaciones. El desarrollo de la estructura perceptual es sólo un factor que, oscurecido e influido por otros, integra el proceso total del desenvolvimiento mental”.<sup>3</sup>

La designación preescolar se asocia a la edad entre 2 1/2 y 7 años. Jean Piaget clasificó el desarrollo humano en etapas o *estadios*; caracterizando cada uno por la aparición de estructuras en el pensamiento; las formas de organización mental. Piaget denominó a la primera etapa *sensoriomotriz* basada en los estímulos percibidos por medio de los sentidos, abarcando desde los primeros meses de nacimiento hasta los dos años, esta etapa también es conocida como *deambulatoria*; es un periodo de reflejos en el que la inteligencia existe sin lenguaje o símbolos, durante estos dos primeros años el niño aprende explorando corporalmente el espacio, manejando y examinando los objetos con sus sentidos. El segundo estadio que sigue al sensoriomotriz es el *preoperacional*, siendo un periodo anterior al pensamiento lógico u operacional, abarca desde los dos años hasta los siete aproximadamente; es un periodo de inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos, el niño suele ser egocéntrico, en esta etapa comienza a pensar en cosas que no están presentes, empieza el juego simbólico, en el que juega a la familia, el policía, el bombero, etc.

3. Arnheim, Rudolf.  
*Arte y percepción visual*, Buenos Aires, Ed. Universitaria de Buenos Aires, 1969, p.143

En este periodo muchos niños asisten al kindergarten, por lo que se le denomina preescolar, antecediendo el ingreso a la escuela de educación básica. El infante al entrar al colegio experimenta en su actitud profundos cambios, dependiendo del desarrollo en gran parte de las relaciones sociales, los miembros de la familia y la personas con las que tiene contacto diario en la escuela, desarrollando una fuerte tendencia a la sociabilidad. Su entorno familiar y el jardín de niños son los agentes más determinantes en el proceso de aprendizaje, conocen la socialización y sus consecuencias, poseen habilidades para realizar tareas sencillas dentro de casa y el colegio.

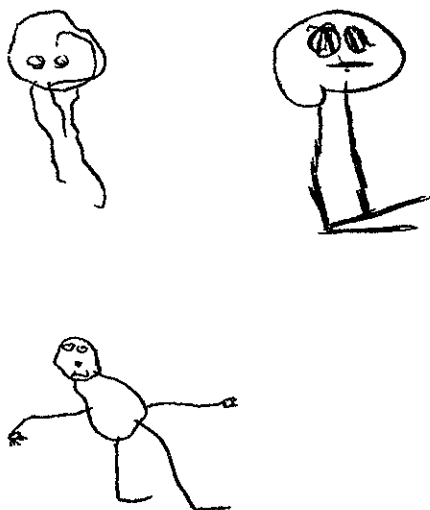
En el periodo preescolar las aptitudes lingüísticas se amplían y se vuelven más complejas, haciendo intervenir el lenguaje en el proceso de asimilación del medio ambiente, el infante tiene la capacidad de expresar sus emociones, ideas, deseos y estados de ánimo, su vocabulario se vuelve congruente a su pensamiento, conoce un léxico más extenso. Es capaz de contar experiencias, cuentos; ve imágenes, las comenta, "lee", reproduce el texto a medida que da vuelta a las páginas, interpretando escenas e imágenes.

Las imágenes visuales poseen características expresivas y descriptivas que hacen presentes situaciones, ideas, conceptos de la realidad y/o fantasía capaces de llamar la atención del niño; el Comunicador gráfico que elabore mensajes para este tipo de público ha de conocer sus características esenciales para poder satisfacer sus necesidades, considerar como ve el infante el mundo, cuáles son sus gustos, y/o preferencias transmitiendo conceptos por medio de disciplinas, como la ilustración; técnicas de representación, para materializar esos conceptos, ideas, etc. y así cautivar, motivar, despertar el interés del infante acerca de algo, ya sea hojear un libro, jugar memorama, lotería, etc.

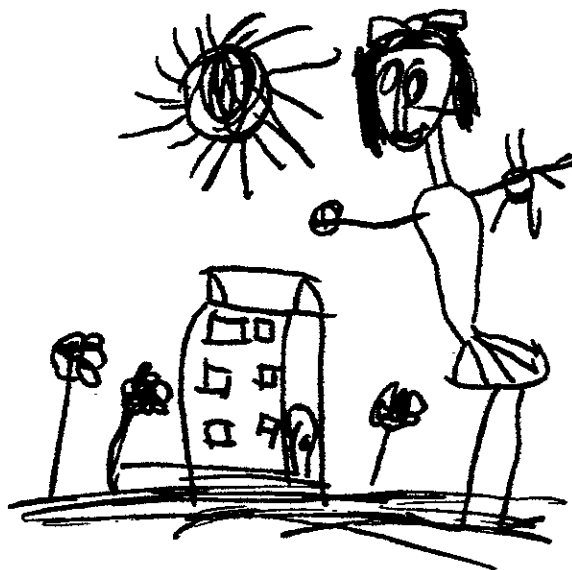
El educando preescolar conoce el medio en el que se desarrolla a través del juego, siendo éste parte esencial en su vida; en los años posteriores tendrá que pasar de un ambiente fantasioso en el que proyecta su propia subjetividad a uno donde impera la organización y la estructura; el pensamiento se volverá más concreto; para poder lograr ese paso sin ruptura se han de aplicar métodos que combinen el juego con el trabajo; a esta edad el niño se prepara para ir adquiriendo conocimientos de prelectura y preescritura; la alfabetización básica se debe enseñar a base de demostración, ayudas visuales, práctica guiada; por ello al emplear imágenes con elementos lúdicos se puede obtener un juego educativo que sea atractivo para los niños preescolares.

habitaciones, las escaleras, etc. así como la puerta, las ventanas y el jardín; el jinete montado en un caballo visto de perfil, viéndose la otra pierna del jinete, que no debería de verse, como si el caballo fuera transparente; comienzan por representar determinados objetos o personas de un modo totalmente simbólico como el sol formado por un círculo radiante, la luna constituida por una hoz, un rostro visto de perfil; las estrellas pentagonales, etc. El pequeño dibuja dependiendo de su esquema mental, tendiendo a dibujar más lo que conoce que lo que ve. “Es evidente que los niños se limitan a representar las cualidades generales de los objetos: la rectitud de las piernas, por ejemplo, o la redondez de la cabeza y la simetría del cuerpo humano”.<sup>5</sup>

*S. Arnheim, Rudolf.  
op. cit.  
p. 128*



Cerca de los seis años comienza el periodo **comunicativo- intelectual**, en el que el infante representa los rasgos esenciales del objeto, describe las cosas vividas o vistas, representa su satisfacción de revivir una sensación o un sentimiento, los recuerdos que le son gratos, sus temores, sus encuentros nuevos con el mundo que lo rodea, dibujando rápidamente por el temor de ver desaparecer la representación mental que ha dado origen a su trabajo, alcanzando un alto grado de expresividad.



El dibujo tiene una contribución importante en el desarrollo del niño preescolar, ya que al realizar dicha actividad profundiza en el conocimiento de su realidad y afina su capacidad de observación, de igual modo le es útil en su desarrollo motor, pues esta actividad le demanda controlar sus movimientos hasta hacerlos más finos, preparándola para la escritura. “El lenguaje gráfico infantil, que por su ingenuidad tiene el mérito de aparecer antes que la escritura, permite expresar sensaciones o sentimientos con una natural rapidez parecida a la verbal”.<sup>6</sup> En la etapa preescolar el infante comienza su proceso de socialización, interesándose cada vez más por tomar parte en la vida y el aprendizaje común en el colegio, su inclinación a los contactos sociales nace de su creciente independencia y el hecho de que ahora comienzan a cobrar significativa importancia en las vivencias del educando preescolar los sentimientos orientados a lo social.

6. *Manera, Domingo. Como enseñar a dibujar a los niños, Barcelona, Ed. De Vecchi, 1974, p.52*

Los sentidos del niño preescolar se definen más, son capaces de adaptar sus pensamientos a las demás personas; en la esfera de la manipulación subordina cada vez el uso de diversos materiales, trasladándolos a sus juegos dramáticos, en los que las cajas se convierten en materiales de construcción, juega al bombero, policía, etc., elige sus compañeros de juego, muestra sus preferencias por ciertas personas, ya es capaz de expresar sus ideas adecuadamente, disfruta realizar diversas actividades como ir de excursión, al zoológico, de paseo.

## 1.2 Aspectos fundamentales del aprendizaje de los niños preescolares

En general el aprendizaje puede definirse como la actividad mediante la cual la información que se adquiere a través de la experiencia pasa a formar parte del repertorio de datos almacenados que se convierten en modelo de comparación. Cuando se habla de aprendizaje, se piensa sobre todo en la adquisición de conocimientos, éste puede ser la base de la integración de toda la conducta y la experiencia, la emoción y la motivación pueden ser consideradas componentes del modo en que la persona conoce objetos y situaciones, incluyendo situaciones simbólicas e imaginarias, la forma en que conoce una persona al mundo incluye sus estados motivacionales, sus actitudes y sentimientos hacia las cosas que conoce, la percepción en el aprendizaje y los sentimientos son fundamentales para su desarrollo. “El aprendizaje es un proceso dinámico y activo, no somos receptores pasivos en los cuales se vierte conocimiento, somos procesadores activos de información”<sup>7</sup> En cuanto se refiere al aprendizaje de los niños preescolares se desea que el infante adquiera gustosa y fácilmente conocimientos duraderos, para poder motivar el mismo de manera significativa se deberán determinar cuáles son los intereses del pequeño, el adulto que tiene a su cuidado un niño deberá estar dispuesto a organizar el conocimiento de manera trascendente; se ha de apoyar al infante en su necesidad de aprender experiencias propias.

Una fuente inagotable de aprendizaje la contruye la observación, la manipulación de los objetos, el juego, las visitas al campo, al zoológico, proporcionando la ocasión de contemplar la vida misma y entrar en contacto con ella. Las conductas se aprenden, los recién nacidos manejan pocas conductas y todas ellas reflejas, pero en seguida comienzan adquirir experiencia ampliando su repertorio conductual de manera que a la edad preescolar la mayor parte de los comportamientos son aprendidos. Una vez que realizamos una conducta ocurre algo como consecuencia; felicitar, regañar, reirse son las consecuencias de estudiar o portarse bien, molestar a alguien, decir algo gracioso. La conducta humana está influenciada por el ambiente en el que se desarrolla el ser humano.

En el aprendizaje toda conducta que recibe una recompensa tiende a repetirse en el futuro, “Si la respuesta no es recompensada, la tendencia a repetirla, ante las mismas señales se debilita”<sup>8</sup> De este principio del aprendizaje se derivan algunas técnicas: motivar el aprendizaje por refuerzo

7. Good, Thomas.  
*Psicología  
educacional,*  
México, Ed. Mc  
Graw Hill, 1985,  
p.99

8. Teevan, Richard.  
*Teorías sobre la  
motivación del  
aprendizaje,*  
México, Ed. Mc  
Graw Hill, 1976,  
p.68

positivo. A una consecuencia agradable se le llama *refuerzo positivo* debido a que aumenta la probabilidad de que dicha conducta vuelva a repetirse por recibir un estímulo agradable, de igual modo las conductas que no van seguidas de consecuencias agradables o refuerzos disminuyen su frecuencia.

Una buena parte de las conductas que realizamos las hemos aprendido por imitación, observando lo que otros hacen y dicen; para que el niño pueda beneficiarse del aprendizaje por imitación se deberá tener en cuenta realizar delante del niño conductas que se desea que aprenda, ofrecer un modelo adecuado para lograr obtener resultados positivos; es decir si un adulto pronuncia mal una palabra no será un buen modelo para que el infante aprenda el lenguaje, de igual modo un modelo demasiado *perfecto*, debido a que dirá palabras que el niño no alcanza a comprender. En el aprendizaje se comienza por lo sencillo antes de lo complicado, para que un infante pueda leer con fluidez primero tendrá que comenzar por reconocer los signos lingüísticos, posteriormente formas sílabas, después palabras, subsecuentemente enunciados pequeños, y así hasta lograr una lectura cada vez más fluida y un contenido más elevado. “A menudo el aprendizaje se consigue pasando por jerarquías sistemáticas comenzando por unidades breves y simples que poco a poco se incorporan en otras mayores y de más complejidad. Con mucha frecuencia, el paso a niveles superiores es imposible si antes no se dominan las destrezas esenciales de niveles inferiores”<sup>9</sup> Algunas conductas difíciles requieren de actividades previas, de manera natural el niño va aprendiendo la conducta terminal de correr, consiguiéndolo por un largo periodo en el que adquiere habilidades cada vez más complejas, otros aprendizajes requieren de planificación y dirección de parte del adulto, como es el caso de la lectura y la escritura.

9. Good, Thomas.  
op. cit.  
p.100

El aprendizaje se da a partir de un proceso activo de información, lo cual quiere decir que se aprende por exploración y descubrimiento, según Piaget se aprende de lo que se hace y no sólo de lo que se ve u oye, el niño al manipular, interactuar o experimentar con un objeto de manera espontánea adquiere un conocimiento al reinventar, dándose un aprendizaje no sólo a través de transmitir un determinado conocimiento; cuando el infante entra en contacto con ese algo que se desea que aprenda es más fácil que se dé el aprendizaje, a que si se le presenta nada más para que lo vea; es decir si al infante preescolar se le muestran las letras del alfabeto para que las aprenda sobre el pizarrón le será un poco más difícil aprenderlas a que si se le presentan de manera de juego con formas, colores que llamen su atención, (una lotería, memorama, rompecabezas, letras de madera que él pueda manipular) en el que el niño puede entrar en relación con el material de

juego. Los métodos didácticos deberán considerar las actividades lúdicas como un elemento fundamental en el aprendizaje de los infantes preescolares, así como la espontaneidad, la experimentación, la manipulación de los objetos.

Una manera de influir en los resultados del aprendizaje es enfocar la atención a los estímulos, se es más fácil prestarle atención a estos últimos cuando se trata de imágenes que llamen la atención del público al que se dirigen, en el caso de mensajes a niños preescolares figuras sobresalientes, sobre fondos que no distraen, relativamente tranquilos, desprovistos de ruidos visuales, o elementos que distraigan, conceptos sencillos, como la vida del infante es sencilla, animales, frutas, elementos de la escuela o de la casa, colores, etc. el tratamiento de las imágenes ha de ser sencillo, lleno de color, figuras amables; que comunique el mensaje por sí mismo, “Siempre se trata de un problema de claridad, de simplicidad. Se ha de trabajar mucho para quitar en lugar de añadir. Quitar lo superfluo para dar una información exacta, en lugar de añadir para complicar la información”<sup>10</sup> frecuentemente sin la necesidad de un texto, la imagen tiene un contenido, una significación, una indicación de la realidad o de la fantasía. Una imagen con distractores harían que los estímulos perdieran su atractivo para el público infantil; el niño al comenzar su aprendizaje del mundo que lo rodea necesita no tener demasiados distractores para concentrar su atención, es por esto que una característica que deben contener los materiales educativos visuales es que sean con conceptos sencillos, tratamientos de imagen claros, sin caer en la síntesis extrema, o el realismo pictórico, debido a que no lo comprenderían. Otro estímulo importante para el aprendizaje preescolar son las actividades lúdicas, no solo en el kindergarten sino en toda la educación básica el aprendizaje transmitido por el juego se obtienen mejores resultados que el trabajo impositivo, despertando el interés de los pequeños.

10. Munari, Bruno.  
*Diseño y  
comunicación  
visual, México, Ed.  
Gustavo Gili, 1990,  
p.74*

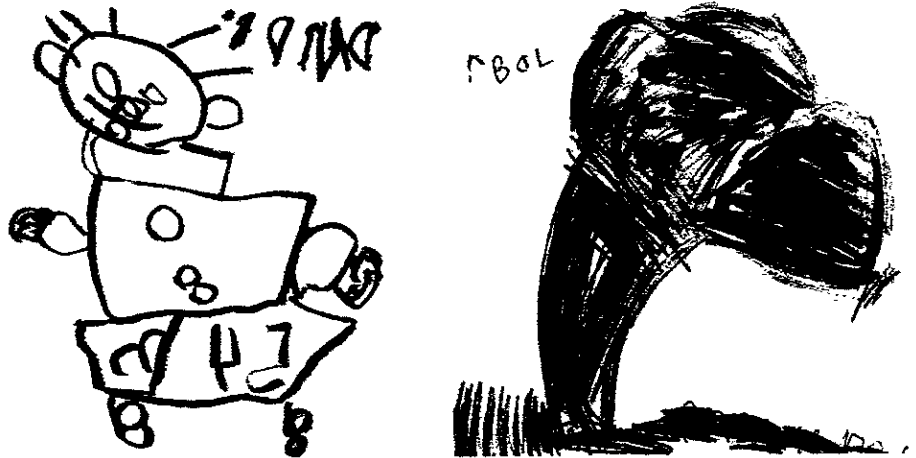
### 1.2.1 Aprendizaje de las letras del alfabeto

En la cumbre del desarrollo mental de esta edad se produce el encuentro con el dibujo como instrumento de expresión, no solo obedeciendo a un deseo lúdico sino también ocasionado por crear y por el instinto de imitación, siendo una actividad previa a la escritura, en el que el infante se divierte garabateando, el ensayo del dibujo en años anteriores se transforma en habilidades de carácter mediacional para manifestar algo a través del



11. Manera,  
Domingo.  
op. cit.  
p.16

lenguaje escrito; la escritura se beneficia del dibujo para emplear la figura como signo y vehículo de comunicación, el grafismo espontáneo del niño lo lleva posteriormente a realizar rasgos y signos con un significado más concreto hasta llegar a la escritura "Para el niño acostumbrado a usar un lenguaje gráfico lleno de espontaneidad, pero privado de precisión y claridad, la repetición de formas definidas aparecerá como un descubrimiento semejante al derivado de la comprensión del significado de las letras del alfabeto, cuyo secreto se revela como una gran conquista y le llena de alegría".<sup>11</sup> La transición de la etapa de garabateo a la transmisión de signos lingüísticos es lenta pero se puede acelerar con el empleo de métodos apropiados, reforzando y estimulando el aprendizaje, el infante es inexperto en la nueva destreza y centrará su atención en ir estructurando determinados rasgos, haciendo corresponder los signos percibidos con trazos ejecutados por él ante el papel.



Después de los 5 años el infante llega a la madurez de expresión, comprensión y corrección del lenguaje en la pronunciación, (refiriéndose a niños sin problemas de lenguaje y/o aprendizaje) a esta edad algunos infantes ya están maduros para el inicio a la lectura y a la escritura; de tal forma que se podrá emplear el material adecuado al método elegido, ya sea global, fonético o de palabras generadoras; se pueden desarrollar actividades lúdicas para la identificación de las letras del alfabeto, palabras, sonidos o enunciados sencillos; los métodos fonéticos parten del sonido de las letras consonantes unido a las vocales formando palabras sencillas con sentido propio; las globales parten de la letra, sílaba, palabra o enunciado.

A partir de los 6 años, una buena parte del aprendizaje va a consistir en la adquisición de conocimientos formales; la enseñanza escolar viene a satisfacer la necesidad del niño de realización, influyendo tanto en la transformación de actividades lúdicas y constructivas como en su actitud hacia el trabajo. Puesto que el proceso madurativo es lento y se requiere de tiempo para llevarse a término, durante esta edad los intereses todavía dispersos y poco definidos le impiden concentrarse seriamente en una tarea a pesar de sus intentos por lograrlos, sin duda la nueva azaña que la escuela va a imponerles es el aprendizaje y empleo de signos lingüísticos en la lectura y la escritura, pero para que estos conocimientos se adquieran de forma gustosa es bueno introducir al infante un poco antes de que comience su educación básica con conceptos que son indispensables de aprender tratados con actividades que a esa edad le interesen como el juego, presentado de una forma que les llame la atención, a su vez siendo sencillas y divertidas.

Las actividades lúdicas con una planeación dinámica sirven para impartir conceptos específicos y ayudar al pequeño a emplear activamente sus habilidades relacionadas con el proceso de información como el aprendizaje a partir de sus experiencias. Para poder motivar el aprendizaje es bueno ofrecer al infante actividades que le sean interesantes, para que no se aburra ante una estética o tediosa, los niños pequeños se muestran entusiasmados con actividades lúdicas, la enseñanza ha de ser lo suficientemente estimulante para que el niño preste atención, empleando materiales educativos atractivos, sencillos, en los que los tiempos de enseñanza han de ser breves para que no se distraiga fácilmente y no se sienta tenso por un esfuerzo de reflexión demasiado largo.

Es de suma importancia que el infante aprenda a leer y a escribir, mediante estas actividades se puede comunicar mejor y a través de otras formas con sus semejantes, pero estas destrezas se van aprendiendo en un proceso paulatino. "La facultad de leer y escribir era hace dos mil años privilegio de una pequeña minoría. Hoy la comparte una gran masa de personas de todas las razas y condiciones, como derecho básico del individuo".<sup>12</sup>

A través de los años el hombre ha tratado de comunicarse entre sí, y lo ha hecho de múltiples y variadas formas, actualmente la escritura es un medio casi imprescindible para obtener y transmitir información; a lo largo del tiempo los signos figurativos se han transformado paulatinamente para reproducir un fonema, así hasta obtener lo que hoy conocemos como nuestro

12. Frutiger, Adrian. *Signos, símbolos, marcas, señales*, México, Ed. Gustavo Gili, 1981, p.146

alfabeto, el cual consta de 27 letras de carácter puramente fonético, en nuestra cultura leemos de derecha a izquierda, de arriba hacia abajo. Cada cultura así como su forma de expresarse, su lenguaje escrito ha evolucionado. En México los aztecas y los mayas realizaban representaciones de objetos reales y de conceptos, aunque estas culturas se vieron interrumpidas en el siglo XVI con la llegada de los conquistadores. América central adoptó el alfabeto europeo, el cual tiene sus orígenes en los fenicios, más tarde el griego y el latín adoptaron sus formas para dar paso al alfabeto que actualmente conocemos. Los signos figurativos se fueron haciendo cada vez más claros y simples, la evolución de las formas fué simplificando los gestos y la rapidez de ejecución de los trazos. Posteriormente nacieron las letras minúsculas que fué el resultado del desarrollo de las mayúsculas logrando mayor flexibilidad y agilidad, obedeciendo a una ejecución más rápida.

### **1.2.2 Asociación de las letras del alfabeto con un concepto**

El concepto de aprendizaje está estrechamente ligado con el enseñar a pensar o aprender a aprender, éste ha de ser constructivo y significativo, con el objetivo a lograr un conjunto de habilidades adecuadas a procesar información, dominar un conjunto de conocimientos básicos y desarrollar independencia en el trabajo.

El niño preescolar es capaz de aprender alfabetización básica, la cual debe ser enseñada con demostración, explicación, práctica guiada, retroalimentación y oportunidades frecuentes para desarrollar su dominio a través de la utilización y aplicación. Las demostraciones y auxiliares visuales adecuadas proporcionan modelos concretos para que el infante los observe e imite, de tal manera que no se les dificulte tanto para seguir una instrucción puramente verbal.

El educador puede estimular el desarrollo del lenguaje escrito, así como las habilidades de pensamiento promoviendo su progreso en el proceso de reconocimiento de las letras del alfabeto, con ayuda de elementos visuales en los que el infante pueda asociar la letra con un concepto. La percepción de un objeto o la relación entre los elementos de una situación produce asociación, los factores culturales originan patrones asociativos comunes.

Frecuentemente el pequeño en edad preescolar aprende al asociar algo con un concepto que ya domina, así muchos hemos aprendido a escribir determinadas palabras, haciendo alusión a la **B** de burro o a la **V** de vaca, primero dominamos bien la diferencia entre un burro y una vaca, dominando esos conceptos antes de aprender a leer y a escribir, posteriormente en la educación preescolar o en la básica se ha enseñado la asociación de esas letras con éstos animales, muy comunes.

Para iniciar al niño a la prelectura es necesario tener en cuenta ciertas consideraciones como poner en manos de un pequeño un material ameno y adecuado para su desarrollo, con la finalidad de que disfrute la actividad, trabaje a gusto y con el mejor rendimiento posible, interesarlo por medio de diversos ejercicios de prelectura, en los cuales él identifique los signos lingüísticos, tratados de una manera atractiva y sencilla, más adelante textos cortos de fácil comprensión.

Por medio de la asociación el educando preescolar puede recordar un objeto con un nuevo concepto: los signos lingüísticos. El educador o persona que se interese por la educación del infante deberá aprovechar sus intereses, empleando material que le llame la atención, presentados en forma de actividades lúdicas, para poder satisfacer las necesidades del pequeño; con la observación y la práctica de un juego traerá como consecuencia el aprendizaje del tema deseado.

## 1.3 Percepción

La percepción es el proceso mediante el cual el ser humano se da cuenta de inmediato de aquello que está sucediendo en nuestro entorno, se perciben sensaciones a través de los sentidos, obteniendo información. El aparato sensorial es el mediador entre las actividades que se desarrollan en el interior del organismo y los eventos que tienen lugar en el exterior.

La capacidad del ser humano para percibir depende de la información ambiental que alcanza el cerebro. El ser humano recibe información sobre el entorno por medio de sus sentidos en forma de energía; energía luminosa para la visión, energía química para el gusto y el olfato, energía mecánica para el tacto y la audición; estos tipos de energía el cerebro los transforma en energía eléctrica, puesto que la energía eléctrica es la única que emplea el cerebro para poder percibir cualquier propiedad del ambiente. Esta transformación de energía se le denomina *transducción*, y es tarea de los receptores. Los receptores son una neurona especializada en la recepción de un tipo de energía ambiental y en su transducción a energía eléctrica. El cerebro codifica la información que recibe a través de los sentidos, la almacena, discrimina y selecciona configurando los estímulos en estructuras para posteriormente poder identificar estos estímulos que se están recibiendo en significados específicos. El ser humano percibe olores, formas, texturas sonidos, sabores, percepciones que carecen de significado, o tienen uno distinto en la física, lo que experimenta como sabores y olores en la física son compuestos químicos, lo que para uno son colores, sonidos, el físico se refiere a ellos como construcciones mentales más que registros de la realidad creados a partir de un estímulo sensorial. “el físico conceptúa su mundo exclusivamente en términos de energía y en principios gracias a los cuales la energía se transforma en varias de sus manifestaciones: térmica, eléctrica, mecánica, etc.”<sup>13</sup>

13. Bartley, Howard. *Principios de la percepción*, México, Ed. Trillas, 1982, p. 37

La percepción se da en el cerebro, junto con otros procesos cognoscitivos como la experiencia, el pensamiento y el aprendizaje, “nuestras percepciones nacen del procesamiento de la información sensorial y se producen de un modo en gran parte dependientemente de otros procesos cognoscitivos”<sup>14</sup>

14. Rock, Irvin. *La percepción*, Barcelona, Ed. Labor, 1985, p.3

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere información por medio de la experiencia pasando a formar parte del repertorio de datos del organismo, los resultados del aprendizaje facilitan una nueva obtención

de información, al almacenarse esos datos se convierten en modelos, el aprendizaje cambia al organismo de forma que la percepción de los estímulos posteriormente también serán modificados, cambiando su significado cada vez que se adquiere un nuevo conocimiento, de tal suerte que el aprendizaje guía al pensamiento. Este último también emplea modelos, siendo la actividad que el ser humano utiliza para reflexionar, categorizar, y solucionar problemas complejos. El pensamiento modifica el organismo por medio de incluir otra vez aprendizaje, modificando de esta manera la percepción de los estímulos, es decir cada vez que un ser humano vive una nueva experiencia cambia su ambiente y jamás volverá a recuperar su estado anterior en forma idéntica. Es decir un niño pequeño al ver por vez primera un triángulo no sabe que es tal, lo percibe como una figura, en el momento que es instruido y aprende que esa figura recibe el nombre de triángulo, su percepción posterior cambia a partir de ese momento, de ahora en adelante cuando vea un triángulo lo percibirá como tal y no como una figura "x", formada por tres líneas, o por una línea quebrada; de tal modo que el infante adquiere la capacidad de reconocer los estímulos de acuerdo a sus experiencias pasadas y el aprendizaje adquirido por medio de esta últimas. "a medida que el conjunto perceptual se amplía y se torna más complejo y rico con la experiencia, el individuo se vuelve capaz de extraer más información del medio que lo rodea"<sup>14</sup>

La percepción es un proceso continuo que varía desde eventos que son de naturaleza simple y elemental, dados de forma inmediata hasta aquellos que son extremadamente complejos los cuales necesitan de un aprendizaje y pensamientos más activos. Un niño es incapaz de formar ciertos conceptos antes de haber aprendido a percibir ciertas relaciones entre los estímulos. Algunos investigadores como Hobbes, Locke y Hume sostuvieron que el conocimiento se adquiere sólo de la experiencia sensible y la asociación de ideas; la mente al nacer es como una hoja en blanco en la que se escribe con la experiencia de las percepciones recibidas. La percepción comienza al nacer con una acción refleja y crece a través de la maduración y el aprendizaje. "El desarrollo depende de las experiencias del individuo, las cuales a su vez dependen del ambiente y por lo mismo son susceptibles de planeación y control"<sup>15</sup>

Es decir para que un niño pequeño pueda percibir las palabras escritas como tales, primero tendrá que aprender a reconocer los signos lingüísticos, percibiéndolos cada uno con un sonido específico y no como una forma aislada sin significado. Una percepción antecede al aprendizaje, las representaciones de lo percibido y el aprendizaje influyen en el pensamiento,

14. Forgas, Ronald.  
*Percepción*,  
México, Ed. Mc  
Graw Hill, 1996,  
p.15

15. Good, Thomas.  
*op. cit.*  
p.104

de igual modo el resultado del pensamiento modifica el aprendizaje futuro y este último, a su vez, puede influir en la percepción del ambiente.

Al comienzo de la vida el proceso cognoscitivo aprendizaje y pensamiento son inexistentes u operan a un nivel bajo, cuando la extracción de información requiere de un esfuerzo más activo son cada vez más importantes el aprendizaje y el pensamiento.

El ser humano constituye un mundo propio a partir de sus experiencias, dejando de ser una copia o un espejo de lo que ocurre en el medio ambiente, después de la experiencia el cerebro selecciona aquella información que recibe íntegra, la cual selecciona, organiza y modifica, para conseguir percepciones correctas. La percepción es el proceso fundamental en la adquisición del conocimiento. El ser humano tiene la necesidad de adaptarse a su medio ambiente y enfrentar con efectividad las exigencias de la vida, así como adquirir conocimientos a través de extraer información del conjunto de energías físicas, la forma en como adquiere los conocimientos acerca de su medio es de gran importancia, los estímulos que tienen trascendencia dando origen a una reacción reactiva y adaptativa, se les denomina información, por lo que se dice que la percepción es el proceso de extracción de información. "La percepción puede definirse como el proceso por medio del cual un organismo recibe o extrae alguna información del medio que lo rodea"<sup>16</sup>

16. Forgas,  
Ronald.  
*op. cit.*  
p.15

La percepción se ve influida por cómo se interpreta lo que se ve y se escucha a partir de la experiencia pasada, esta interpretación moldea las percepciones de forma que no son copias de lo que existe en el ambiente, de igual modo el aprendizaje influye en la percepción siendo esto necesario para el comienzo de la conducta adaptativa; el crecimiento, el desarrollo y la experiencia modifican el modo de percibir el medio ambiente de cada ser humano.

Desde que nace el infante tiene percepciones, llegándole información de forma significativa; las percepciones tienen la característica que para darse se requiere de un estímulo. Para percibir algo la mente capta su forma, color, olor, sonido y se apropia de esa percepción reduciéndola o imitándola interiormente. Esta imitación interna da lugar a lo que se denomina *imágenes mentales*, que son los registros internos que se van almacenando. La función que tienen las imágenes mentales es enorme; el pensamiento del niño se inicia a través de la acción, a partir de la cual interioriza ciertas imágenes;

posteriormente el infante aprenderá que a cada imagen mental le corresponde un nombre. Las imágenes mentales pueden estar unidas a la memoria y por medio de ellas se podrá reconocer un objeto que se haya visto con anterioridad; a esto se le llama *memoria de reconocimiento*; la *memoria de evocación* es tratar de recordar un objeto, una palabra, un suceso por medio de buscar en el archivo de imágenes algo que no está presente, pero que en algún momento determinado sí lo estuvo. Es de gran importancia la utilización que hace la memoria de la imagen mental, ya que ésta es el contenido del recuerdo.

La percepción es simbólica, es decir es una conducta que se manifiesta con una relación abstracta entre el organismo y su medio ambiente, una persona puede ver alegría, tristeza, enfado; estas reacciones son simbólicas. En el caso del infante, éste percibe su medio ambiente de forma simbólica, le da vida a todo lo que ve, conside los objetos vivos y dotados de intensiones, a esto se le denomina *animismo infantil*; todos los objetos que ejercen una actividad están vivos, el foco que alumbra, la luna que brilla, el horno que calienta; más tarde la vida está reservada para los móviles y, por último a los cuerpos que parecen moverse por sí mismos como el viento. “El animismo infantil es la tendencia de concebir las cosas como vivas y dotadas de intensiones”<sup>17</sup>

Diferentes psicólogos coinciden en considerar la percepción como un proceso por el cual se elabora e interpreta la información de los estímulos para darle sentido y organizarla. Un sistema perceptivo es aquel que recibe distintos tipos de energía sensorial, los procesa y reproduce una respuesta concreta. Según la teoría de Gestalt la percepción es una experiencia inmediata estructurada, no es el resultado de la síntesis de unos datos de la sensibilidad, es una experiencia directa y estructurada de la realidad exterior.

Percepción y sensación hacen referencia a un proceso complejo y continuo por medio del cual el organismo busca y extrae información de su medio; cada persona vive una experiencia nueva y diferente por lo que el ambiente perceptivo es único, aunque dos personas se sitúen en la misma ubicación espacio-temporal, sus ambientes psicológicos serán distintos debido a sus experiencias y antecedentes, la percepción depende y varía con la experiencia de cada persona, de sus actitudes y de su interés personal.

17. Piaget, Jean.  
*Seis estudios de psicología*,  
Barcelona, Ed. Seix  
Barral, 1983, p.44



La **percepción visual** es la habilidad de reconocer y distinguir estímulos visuales. La imagen de un objeto proyectada sobre la retina cambia continuamente con cada persona, en base a que cambia de posición, tiende a percibir contantes propiedades de los objetos, al observar algo que se acerca o se aleja a él; la visión del ojo organiza y da forma a la información de los estímulos; el cerebro humano no se limita a registrar una imagen exacta del ambiente, sino que crea su propio cuadro. A través de la física se sabe que el medio ambiente del que se obtiene información sensorial es muy distinto al medio ambiente tal como se percibe “la percepción visual es la capacidad de reconocer y discriminar estímulos visuales y de interpretar estos estímulos asociados con experiencias previas”<sup>18</sup>

18. *Silva, María Teresa. La percepción visual en los primeros años del aprendizaje según el programa Frostig, México, Ed. UNAM, 1979, p.18*

La respuesta perceptiva es una experiencia prácticamente inmediata debido a que las imágenes son registradas casi instantáneamente por la retina. Según Vigotsky, la percepción visual no es analítica, como el lenguaje sino completa, caracterizada por la inmediatez y simultaneidad de los elementos percibidos, de tal manera que si la percepción es completa no analítica, pero al mismo tiempo es capaz de seleccionar los objetos reales sin dar lugar a percepciones aisladas; para Vigotsky el niño pequeño es capaz de verlo todo sin esfuerzo y seguramente sin demasiado provecho visual, de forma inevitable tiene una visión global de la realidad, aunque posteriormente va ir percibiendo cada vez más aquello que le interesa a medida que piense mejor y su lenguaje se amplía. El infante parte de la percepción de un mundo de colores más o menos difusos, formas múltiples, gradientes de claridad- oscuridad, texturas, bordes, distancias, etc. todo esto ordenado en una superficie real, y paulatinamente irá encontrando en estos campos visuales más objetos significativos.

El ser humano percibe con mayor claridad aquellas cosas a las que se dirige su atención, la figura es un objeto que llama la atención dentro del campo de la percepción, pero cuando se cambia la atención a otro objeto, lo que se veía como figura viene siendo el fondo; cuando un objeto sobresale del campo visual de manera distintiva, esa parte que aparece nítida de forma clara se le denomina figura, y al resto se le llama fondo. El ser humano está acostumbrado a ver los objetos negros u oscuros sobre un fondo blanco, de tal modo que generalmente el objeto oscuro es la figura y el resto es el fondo; no siempre es así también hay figuras blancas sobre un fondo negro, aunque éstas son un poco más difíciles de percibir precisamente porque el ser humano está acostumbrado a que la figura es esa parte oscura que sobresale del resto. Los términos figura- fondo frecuentemente se emplean para distinguir el objeto, el cual es la figura; para distinguir la figura no

sólo son necesarios estos dos elementos (figura- fondo) también son importantes el borde o límite el cual delimita ciertas áreas, dándoles una forma perceptual determinada, es decir si en una superficie blanca se coloca una figura que sólo tiene contorno no por no ser obscura ya no es forma; uno de los aspectos más importantes en la diferenciación entre la figura y el fondo es el contorno, el cual define las formas de los objetos.

La figura tiene la cualidad de ser algo sustancial, un objeto delineado por un color obscuro en relación al fondo, o por un contorno borde o límite; la figura parece estar cerca del espectador, ésta es dominante, impresionante, se recuerda mejor, sugiriendo mayores asociaciones de formas significativas que el fondo, la figura posee más contraste, brillantez que el fondo, éste por el contrario aparece relativamente más claro, se extiende continuamente detrás de la figura.

Existen otras cualidades de la figura, pero dichos efectos dependerán de la experiencia previa del observador, por lo que a un niño pequeño le es difícil percibir una figura con cierto nivel de dificultad, como lo son figuras formadas por cercanía o proximidad, semejanza, continuación, cierre, destino común, figuras reversibles, o con contornos ilusorios; cuando se trata de niños se deben emplear figuras completas, estables, con la información necesaria y precisa para definir una organización determinada en comparación con las demás alternativas.

Una figura con características informativas sencillas tiende a percibirse con mayor facilidad que una figura por agrupación de elementos, los cuales al estar próximos entre sí tienden a agruparse y organizarse, siendo éste el efecto de cercanía o proximidad, las cuales son de carácter espacial o temporal. La semejanza son ciertos elementos similares entre sí que tienden a agruparse. La continuación son elementos que parecen seguir la misma dirección uniforme a fin de permitir la continuación de un aspecto de la figura cuyo movimiento o dirección se ha establecido. El destino común es la tendencia a agrupar aquellos elementos que se mueven en la misma dirección y a la misma velocidad, este agrupamiento no ocurrirá en muestras quietas.

Principio de cierre. El agrupamiento por cierre ocurre de tal manera que favorece la percepción de la figura más cerrada o completa, en el que existe un contorno subjetivo de una proporción vacía del campo, tendiéndose a ver una figura completa, aunque sólo esten presentes estímulos fragmentados. Este tipo de figuras poseen un alto grado de dificultad a los

niños preescolares, ya que si se les muestra una figura con estas características como se muestra en la figura 1.3.1 el infante solo percibirá manchas, aún cuando se le diga encuentra al perro no lo percibe, por su grado de dificultad.



Figura 1.3.1  
R.C. James

Las figuras ambiguas o reversibles son aquellas en las que la percepción de la figura cambia aunque el estímulo siga siendo el mismo; en la reversibilidad figura- fondo lo que se considera la figura a veces es el fondo y a la inversa, la figura y el fondo poseen un contenido significativo.

La figura 1.3.2 de Bugelsky y Alampay "La rata y la cara" muestra una figura reversible, en la que se puede ver el rostro de un anciano de perfil o una rata.



En el caso de los niños pequeños es muy difícil que perciban este tipo de figuras, puesto que su experiencia es poca, el reconocimiento de la identificación de la forma va a depender de la experiencia subjetiva de cada ser humano, ya que tratándose de formas nuevas, no familiares el reconocimiento de la forma será más difícil; por lo que se ha de tener en

cuenta con qué público se está trabajando y qué es lo que se le desea transmitir para poder emplear este tipo de figuras.

En un principio el niño pequeño percibe a todos los animales como perros, debido a que fué el primer animal que conoció, posteriormente conforme su experiencia se amplía los va identificando por su género, toda percepción anterior va dejando huella en cada persona. Cada forma posee rasgos característicos, es así que aunque no se tengan todas las características del objeto anteriormente percibido se reconoce por sus rasgos esenciales, de tal modo que un niño pequeño que ha visto conejos, a ver posteriormente un “bugs bunny” lo identifica como conejo, aunque los primeros y el segundo posean características muy diferentes, pero sus rasgos esenciales son los mismos.

Uno de los factores de la percepción de la forma es la orientación de la figura. A un niño preescolar que comienza por aprender alfabetización básica es necesario presentarle las letras del alfabeto con una orientación correcta, porque de lo contrario las percibirá como otra letra u otro objeto, es decir si se le muestra la letra **u** al revés, ya no es una **u** sino que será una **n**; igualmente que la **u** se convierte en **n**, la **d** se convierte en **p**, es por eso que la orientación de la forma es de gran importancia sobre todo en niños pequeños.

En el desarrollo del lenguaje verbal la percepción visual es un elemento esencial, porque el lenguaje exalta las características perceptivas y éstas estimulan un lenguaje más amplio, las nuevas experiencias generan conceptos nuevos, y éstos a su vez tienen que ser clasificados para que el niño se pueda referir a ellos. La capacidad del niño para percibir adecuadamente imágenes bidimensionales se desarrolla posteriormente de que ha aprendido a percibir objetos tridimensionales, a la edad preescolar esto lo domina bien, no teniendo ninguna dificultad al ver cuentos, ilustraciones, libros, etc.

**La percepción táctil** se realiza por medio de la piel, ésta es el punto de partida de la temperatura, el tacto, el dolor. En ésta se encuentra el tacto activo y el pasivo, cada uno proporciona nuevas experiencias. En el tacto activo se ponen en función las articulaciones, los tendones y los receptores de la piel; en cambio el tacto pasivo estimula únicamente receptores de la piel, se registran los potenciales provocados a un sujeto consciente pero pasivo; los estímulos exteriores se aplican a la piel de un observador pasivo, es decir un piquete de aguja se siente a través del tacto pasivo, por el contrario

el tacto activo implica la búsqueda de un estímulo, se entra en contacto directamente con el medio ambiente, se extrae información, es propositivo; el tacto activo es la acción de tocar, para conocer un objeto es necesario tocarlo, así se sabe cual es su textura, forma, tamaño. "la diferencia entre el tacto activo y el pasivo es análoga a la existente entre observar un estímulo iluminado brevemente con la vista fija y observar libremente una escena compleja".<sup>19</sup>

19. Goldstein,  
Bruce  
op. cit.  
p.114

Los niños pequeños entran en contacto con el medio ambiente a través de la percepción táctil, posteriormente emplean paulatinamente las otras percepciones. "La primera experiencia de aprendizaje de un niño se realiza a través de la conciencia táctil. Además de este conocimiento "manual", el reconocimiento incluye el olfato, el oído, el gusto en un rico contacto con el entorno"<sup>20</sup> El infante al entrar en contacto con su entorno por medio de la percepción táctil manipula, conoce los objetos que se encuentra a su paso, según Piaget el pequeño al entrar en acción con algún objeto tiene mayores posibilidades de conocerlo que si simplemente lo observa, llega a ser un actor activo dejando de ser uno pasivo. Es por eso que es importante que el niño pueda manipular y observar los objetos al mismo tiempo, así le sacará más provecho.

20. Dondis,  
Andrea.  
op. cit.  
p.13

A través de la **percepción auditiva** es que el ser humano se da cuenta de ciertos sucesos como la gente hablando, los perros ladrando, el paso de un avión, etc. se escucha y se suele indicar su procedencia, su espacio, si se encuentra lejos o cerca. La localización de algo por el sonido, depende de que se tengan los dos oídos en buen estado, los cuales reciben sonidos ligeramente distintos; en la audición se necesitan ambos oídos para ser capaz de localizar los sonidos del ambiente. Para el niño pequeño es de suma importancia la percepción auditiva ya que por medio de ella es que aprende a hablar y comunicarse de forma más efectiva con sus semejantes.

Para la **percepción del habla** son necesarios algunos aspectos importantes, puesto se considera que todo ser humano habla y pronuncia las palabras de diversas formas, aún cuando se esté hablando el mismo idioma; el español que se habla en México no es el mismo que el de España, ni su pronunciación, ni sus estructuras gramaticales; inclusive al interior de la República mexicana se habla de distinta forma, asimismo existen palabras que tiene otro significado en las distintas partes en las que se habla dicho idioma, o si se le pone en otro contexto expresarán otra cosa. "las palabras son más intelegibles cuando se escuchan en el contexto de una oración gramatical que cuando se presentan como ítems de una larga lista de palabras inconexas".<sup>21</sup>

21. Goldstein,  
Bruce.  
op. cit.  
p. 437

De igual forma la sintáxis y la semántica afectan a la percepción del habla, la semántica especifica si es apropiado utilizar tal o cual palabra en alguna oración en función de su significado, la sintáxis especifica las estructuras permitidas en la construcción de una oración.

El **olfato** es otro proceso mediante el ser humano se da cuenta de aquello que está sucediendo en su entorno, de tal modo que si se percibe olor a quemado, se sabe si se tienen que tomar ciertas medidas de precaución, o el olor a gas, no es algo con lo que se pueda estar tranquilo, la comida descompuesta, en ocasiones no se ve que lo está pero su olor lo indica; de alguna manera al percibir olores, dan aviso de alguna situación peligrosa. Asimismo el olor puede provocar reacciones emocionales diversas e intensas, al oler algo pútrido da asco, una flor puede producir alegría, el olor a quemado puede producir angustia, etc. El olor se caracteriza por ser fragante, aromático, pútrido, etéreo, resinoso; aunque frecuentemente no se tengan las palabras para expresar a qué huele, pero si se puede percibir, emitiendo éstos una señal. “El olor puede potencialmente jugar algún papel en la comunicación humana”<sup>22</sup> A la edad preescolar el pequeño aún no está habituado a distinguir bien a bien los olores, pero si puede percibir si es desagradable o no, frecuentemente aún no sabe que hacer ante un olor que indique peligro, pues lo percibe como algo desagradable no algo peligroso, posteriormente va adquirir experiencia y aprenderá a que ciertos olores le indican alguna determinada situación

22. *Ibid.*  
p.473

El **gusto** se puede decir que va de la mano con el olfato, debido a que ambos intervienen en la comida, así si se huele unas deliciosas galletas, se puede imaginar que saben bien, y al probarlo se da cuenta que está en lo correcto. Frecuentemente a los sabores se les coloca una etiqueta agradable o desagradable; pero muchos son los factores que intervienen en cómo se percibe el sabor de la comida, la cantidad que se haya ingerido, el estado emocional, el balance genético, lo que se acaba de comer; es decir cuando se come algo muy dulce y en seguida una fruta, la segunda pierde su sabor, inclusive algunas preferencias gustativas son determinadas genéticamente. “Hay buenas razones para que existan esas tendencias innatas en las preferencias: la dulzura suele indicar la presencia de azúcar, una fuente importante de energía, mientras que la amargura o el sabor agrio suele indicar la presencia de sustancias peligrosas, del tipo de los venenos, que producen enfermedad o muerte”<sup>23</sup> El infante preescolar prefiere los sabores dulces de los amargos, ácidos y salados; el azúcar le proporciona la energía necesaria para su desarrollo, aunque no sea todo lo que necesitan.

22. *Ibid.*  
p.464

23. Dondis,  
Andrea.  
*op. cit.*  
p. 13

“El lenguaje ha ocupado una posición única en el aprendizaje humano. Ha funcionado como medio de almacenamiento y transmisión de la información, como vehículo para el intercambio de ideas y como medio para que la mente humana pudiera conceptualizar”<sup>23</sup> El lenguaje permite un intercambio de ideas y una comunicación continua entre las personas; con su aparición el niño empieza a enfrentar dos mundos, anteriormente sólo involucrado en el universo físico, ahora están estrechamente unidos el mundo social y el de las representaciones interiores; a medida que se adquiere el lenguaje verbal las relaciones interindividuales se amplían, anteriormente se limitaban a los gestos corporales y exteriores, con la expresión verbal se comparte la vida interior como tal, orientarse en su medio ambiente, organizar sus experiencias, hacer clasificaciones, desarrollar conceptos y la habilidad del pensamiento abstracto, el lenguaje clarifica y estabiliza la percepciones del niño dándoles un significado.

24. Piaget, Jean.  
*op. cit.*  
p.38

El lenguaje verbal infantil en su etapa preescolar (la primera infancia de los 2 a los 7 años) le permite el paso de una imposibilidad total de comunicación concreta al más complejo intercambio de ideas, con su aparición el infante adquiere la capacidad de construir una idea de lo que lo rodea al formar su concepción del mundo; lo hace a partir de imágenes que percibe, guarda, interpreta y emplea para anticipar sus acciones y experiencia, expresar lo que siente y pedir lo que necesita; en este periodo aprende a transformar las imágenes estáticas en imágenes activas y con ello utilizar el lenguaje. “El lenguaje es el vehículo de los conceptos y las nociones que pertenecen a todo el mundo y que refuerzan el pensamiento individual con un amplio sistema de pensamiento colectivo”.<sup>24</sup>

El desarrollo cognoscitivo está estrechamente ligado al proceso en el dominio del lenguaje y los signos, el lenguaje libera el pensamiento del niño proporcionándole formas y operaciones útiles. Al inicio de la etapa peroperatoria se han dado los primeros pasos en la adquisición del lenguaje, aunque su aprendizaje dura toda la vida, se aprenden nuevas palabras con sus significados y se aprende más acerca del alcace, los matices y las complejidades de las palabras conocidas anteriormente. Los infantes pequeños piensan pero en formas intuitivas que no implica mucho el uso del lenguaje, su pensamiento en la mayor parte indica esquemas sensoriomotores y cognoscitivos no verbales, mientras tanto el lenguaje se desarrolla y funciona de manera principal como una forma de expresar necesidades personales, emociones y sentimientos.

La palabra sincretiza un pensamiento o una idea para poder verterlo al exterior, existe una relación entre el lenguaje y la personalidad, esto es la necesidad de expresar, su propio temperamento, sus ideas. “el lenguaje es la base y el compendio de todo quehacer dentro de la educación e integración humana”. De aquí parte la importancia de su correcto desarrollo desde los primeros estadios educacionales. “El lenguaje es, sencillamente, un recurso comunicacional con que cuenta el hombre de modo natural y ha evolucionado desde su forma primigenia y pura hasta la alfabetidad, hasta la lectura y la escritura”<sup>25</sup>

La principales formas del lenguaje son la palabra, la escritura y la imagen o lenguaje visual. El **lenguaje visual** es un sistema de signos constituidos por un significante y un significado; los significates son los conceptos mentales con los cuales se puede identificar algo determinado por la cultura en la que se vive, “El valor del signo está determinado por su entorno, y ese valor -que no es otra cosa que su significación- está colocado dentro de un contexto”<sup>26</sup> como lo muestra la figura 1.4.1 en la que la figura remite a una figura muy conocida en el pueblo mexicano: Cantinflas, la significación de este personaje está determinada por la cultura en la que vivimos, careciendo de éste en otras culturas; lo mismo ocurre al ver la figura 1.4.2 la cual muestra el símbolo de la leyenda romana de Rómulo y Remo; para quién no ha escuchado dicha leyenda carece de significado.

25. Dondis,  
Andrea.  
*op. cit.*  
p. 10

26. Vilches,  
Lorenzo. *La  
lectura de la  
imagen*, Barcelona,  
Ed. Paidós, 1988,  
p.30

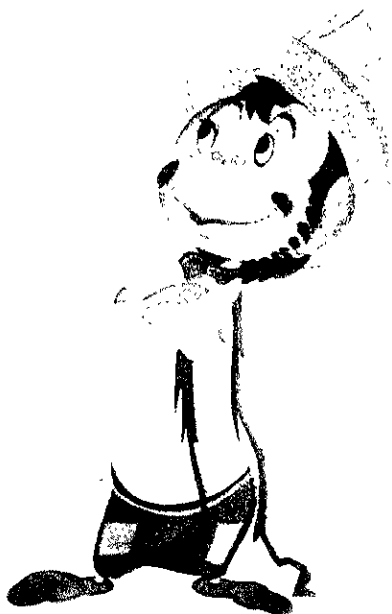


Figura 1.4.1

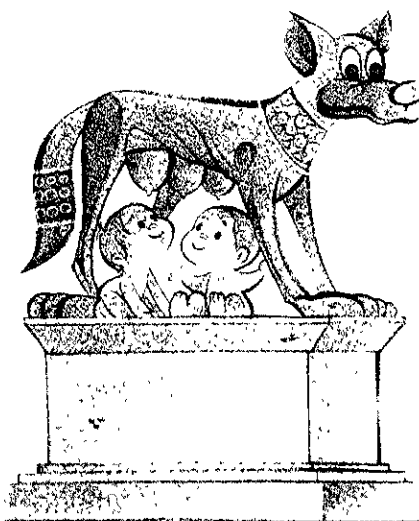


Figura 1.4.2

En la figura 1.4.1 la forma física es el significante; el significado es la imagen mental al cual se refiere, dado por la cultura. La combinación del significante y el significado es el signo.

La figura 1.4.2 muestra la imagen mental: el significado Rómulo y Remo, careciendo de significado en ciertas culturas o para algunas personas.



A través de los signos el ser humano divide y categoriza la realidad para poderla comprender, un signo es una forma física con un concepto mental asociado, dicho concepto es una aprehensión de la realidad exterior, el significante es la imagen del signo tal como lo percibimos “el plano del significante se convierte en el plano de la expresión; y el plano del significado se convierte en el plano del contenido”<sup>27</sup>

27. *Idem*  
p.50

Todo diseño esta constituido por signos; los cuales deben sensibilizarse y caracterizarse, dándoles características gráficas visibles con las cuales adquieren personalidad propia; éste se caracteriza proporcionándole un estilo para que pueda ser reconocido inmediatamente, teniendo coherencia sus elementos gráficos (forma, color, textura) con su concepto, de acuerdo a las necesidades y gustos del público al cual se dirige el mensaje; “Es necesaria una investigación visual basada en las características psicológicas del público para encontrar aquéllas imágenes, aquel modo de representar las figuras, aquellos colores y técnicas que sean los más coherentes”<sup>28</sup> una imagen que sea expresiva, explicativa, así mismo ha de ser sensibilizado dándole un tratamiento gráfico; cada técnica posee atributos físicos específicos, transmitiendo un determinado mensaje; un signo hecho con pastel y acuarela será menos frío que uno realizado con bolígrafo y escuadras, convirtiéndose en un signo cálido, lleno de riqueza en textura, color, transparencia, etc. En el caso de mensajes dirigidos a niños preescolares, la caracterización de las imágenes han de ser claras expresando los rasgos y características principales del objeto, llenas de color el cual aporta el factor de atracción y fascinación, empleando colores vivos, limpios, llamativos pero sin ser agresivos.

28. *Munari, Bruno.*  
*El arte como*  
*oficio, Barcelona,*  
*Ed. Labor, 1968,*  
*p.42*

El lenguaje visual frecuentemente es más directo que el verbal, se dice que “una imagen vale más que mil palabras” éstas son descriptivas, pueden proporcionar un conocimiento, narrar perfectamente una historia sin necesidad de texto, en esta idea se basa todo un despliegue de imágenes representativas que dan a todo aquel que las contempla una idea exacta; la imagen es un lenguaje universal debido a que la mayoría poseen el mismo significado para las personas de cualquier lengua o nación, es decir una imagen de un elefante, cualquier persona del mundo sabrá que es un elefante; aunque hay imágenes que dependen de cada cultura, y solo en determinadas culturas adquieren un significado más profundo; asimismo hay imágenes que pueden proporcionar determinados conocimientos acerca de otros países, sus culturas, sus paisajes, etc., con las cuales se pueden aprender infinidad de conocimientos. “Conocer las imágenes que nos rodean equivale a ampliar las posibilidades de contactos con la realidad; equivale a ver y a

comprender más<sup>29</sup> de igual modo las imágenes representan una idea, un concepto, un sentimiento, siendo descriptivas, claras, representativas, comprensibles, legibles, narrativas. Al dirigirse a niños ofrecen un valor de sensibilidad y de aprendizaje, el pequeño es capaz de ver imágenes y comprenderlas; en base a ellas contar una historia antes de aprender a leer, pues él aprende primero a ver, comprender, expresarse por medio del lenguaje visual antes que cualquier otro.

29. Bruno, Munari.  
*Diseño y comunicación visual, México, Ed. Gustavo Gili, 1990, p.23*

El ser humano emplea el lenguaje verbal, palabras y conceptos concretos para comunicarse de forma más efectiva con sus semejantes; la palabra se va convirtiendo en un auxiliar imprescindible de la organización mental, sirviendo para designar a cada imagen visual con el nombre que le corresponde, desarrollando un lenguaje descriptivo, éste es de suma importancia ya que a través de él se comunican ideas, pensamientos, sentimientos, preferencias, disgustos, etc. por lo que es necesario enriquecerlo; éste determina en gran medida el lenguaje escrito, especialmente cuando se concibe como una forma de comunicación, y no sólo como un mero automatismo como es el caso de la copia y el dictado.

A la edad de 5 y 6 años la capacidad lingüística del ser humano es más estructurada que anteriormente, volviéndose más compleja y ampliando su vocabulario, obteniendo más palabras para expresarse, haciéndolo intervenir en el proceso de asimilación del mundo que lo rodea. El pequeño aprende a comunicarse con el exterior mediante la palabra y de ese modo no solamente logrará la comunicación con sus semejantes, sino que también aprenderá a exponer sus pensamientos internos, ideas, deseos, sentimientos, experiencias, estados de ánimo.

El educando preescolar suele inventar palabras, antónimos y expresiones tales como “lo desencontre” al referirse a aquello que había perdido, o “está hoyado”, al referirse que algo está agujerado; sus relatos y descripciones son dispersos, deshilbanados y mimuciosos, abundan en detalles pertinentes o no; aprenden grandes cantidades de canciones, cuentos pequeños, slogans publicitarios, pero no lo pueden expresar con otras palabras ni resumir su conocimiento indiferenciado, sólo pueden recitarlo, y si se les interrumpe a la mitad, frecuentemente, les resulta difícil continuarlo, seguramente tendrán que empezar de nuevo.

El infante paulatinamente asimila un lenguaje verbal abundante y fluido, su vocabulario se vuelve congruente con su pensamiento; poco a poco sus relatos son más coherentes y se ceñirán más a una secuencia lógica,

a esta edad no se pueden aprender metáforas u otras figuras del lenguaje, tampoco se dan cuenta del sarcasmo o la ironía, aunque si pueden percibir los tonos de voz emotivos y expresiones de emoción finjidas.

De los 5 a los 6 años el pequeño termina su desarrollo fundamental del lenguaje, aunque continúe su evolución toda su vida, con un progresivo incremento de vocabulario que paulatinamente se hará más complejo; ya que en los aspectos sintácticos y semánticos, así como en la organización de su discurso y en la argumentación lógica, dependerán en gran parte del medio en el que se desarrollen.

La semántica del lenguaje verbal especifica el grado en que es apropiado utilizar una palabra en una oración en función de su significado, en tanto que el aspecto sintáctico del lenguaje verbal determina las estructuras permisibles de los elementos en cada oración gramatical y las reglas de transformación que las determinan; por ejemplo se tiene una oración: "Las abejas producen miel en la colmena" es una oración correcta tanto semántica como sintácticamente, si se le transforma a: "la abejas prducen miel en la triángulo" la oración lograda carece de sentido; el uso de la palabra triángulo es semánticamente incorrecta, puesto que su significado no se adecúa a la oración, por lo tanto se puede considerar *semánticamente anómala*; se puede apreciar que aunque la oración sea incorrecta semánticamente es todavía correcta sintácticamente. Se hace sintácticamente incorrecta mediante el mero cambio de orden de las palabras que la constituyen: "miel en abejas triángulo las producen la" convirtiéndola en un conjunto cualquiera de palabras incorrectas tanto semántica como sintácticamente ya que sus distintas partes (artículo, sugeto, verbo, predicado) no aparecen en el orden correcto. Las palabras son más entendibles cuando se hablan o escuchan en un contexto de una oración gramatical que cuando se expresan como palabras aisladas, inclusive su significado se aprecia más dentro de un contexto que fuera de él.

El infante aprende a emplear la sintáxis, y va combinando las frases de la manera que él considera más ajustada y expresiva para la correcta comunicación de sus ideas, pensamientos y sentimientos. En el lenguaje verbal interviene en alto grado el factor sociológico y psicológico en que se desenvuelve el niño, el cual tendrá el vocabulario que escuche más en su casa, ligado a sus inquietudes y sexo, las niñas aprenderán el lenguaje que emplea su madre por identificarse con ellas, en cambio los niños el de su padre por ser un ejemplo que toma.

El lenguaje escrito se expresa por medio de signos lingüísticos preestablecidos, formas que representan determinados sonidos por unas marcas combinadas entre sí que dan el significado exacto de aquello que se desea expresar; este aprendizaje requiere de planificación y dirección de parte del adulto. El pequeño ha de aprender a utilizar el lenguaje escrito para poder comunicarse mejor con sus semejantes, así como una mejor comprensión de lo expresado por otros, teniendo una función social, remite al mundo de la comunicación, supone una asociación de nuevas ideas con las ya adquiridas. “Definimos el sistema de escritura como un sistema de representación de estructuras y significados de la lengua. En el contexto de la comunicación, el sistema de escritura tiene una función eminentemente social. Es un objeto cultural susceptible de ser usado por los individuos de una sociedad. éstos comunican por escrito sus ideas, sentimientos y vivencias de acuerdo con su particular concepción de la vida y del mundo en que se desenvuelven”.<sup>30</sup>

En medida que el infante progresa en el lenguaje escrito el pensamiento se vuelve más concreto, el niño empieza por aprender letra por letra, las cuales son signos lingüísticos que representan sonidos. Un signo lingüístico es una forma abstracta que va ir adquiriendo un significado concreto conforme el niño aprenda qué son, que representan un sonido y que con las combinaciones de estos signos (letras) va ir formando palabras paulatinamente, las cuales representan un objeto, una idea, un concepto, una forma de pensar, una imagen mental con un significado concreto, para posteriormente aprender un lenguaje escrito fluido y bien estructurado.

El lenguaje escrito se aprende mediante un proceso escalonado, con dirección y planeación, primeramente se conocen las letras del alfabeto son signos lingüísticos compuestos por un significante (el plano de la expresión, la marca en el papel, la forma abstracta) y un significando (el plano del contenido, el concepto mental al cual se refiere, representando un fonema) posteriormente sílabas, palabras, las cuales representan un objeto, idea, concepto, representando estas últimas un concepto muy diferente a si sólo se presenta un signo lingüístico aislado, “Las letras deben ser consideradas simplemente como ladrillos del lenguaje. Con ellas se forman sílabas, palabras y frases”.<sup>31</sup> Es decir se puede tener una letra del alfabeto **r**, el cual representa un fonema, si se le une con otro se obtendrá una sílaba **ra**, que al combinarse con otros signos lingüísticos se obtendrá una palabra (por ejemplo) **rana**, cada uno de estos signos son una letra que representan un sonido que unidos forman una palabra con un concepto mental asociado.

30. Gómez,  
Margarita.  
Villareal, Beatriz.  
*op. cit.*  
p.84

31. Frutiger,  
Adrian.  
*op. cit.*  
p.147

La figura 1.4.3 muestra la imagen mental de la palabra **rana**, así como los signos lingüísticos que la conforman

r

*signo lingüístico*

rana

*palabra formada por  
signos lingüísticos*



*Imagen mental de la  
palabra rana*

*Figura 1.4.3*

Una vez aprendidos los signos lingüísticos de manera independiente, se procede a formar sílabas de manera correcta, es decir no con la unión de dos letras cualesquiera se formarán sílabas; posteriormente se formarán palabras, las cuales remiten a un significado mental de algo, ya sea concreto o abstracto (una mesa es algo concreto, el amor es un concepto abstracto) después se forman frases con las palabras, en un principio sencillas, para cada vez aumentar su grado de dificultad.

## 1.5 Características psicomotrices

La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, investiga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad del infante y su aprendizaje. La personalidad del niño y sus capacidades de adaptación intelectual y motriz son el producto de la interacción entre su organismo y el medio ambiente. “Las estructuras sensomotoras constituyen la fuente de las posteriores operaciones del pensamiento. Esto significa, pues, que la inteligencia procede de la acción de su conjunto, porque transforma los objetos y lo real, y el conocimiento, cuya formación puede seguirse en el niño, es esencialmente asimilación activa y operatoria”.<sup>32</sup>

Los principios básicos de la psicomotricidad se fundan en estudios fisiológicos y psicológicos del infante, considerando que el cuerpo como presencia del niño en el mundo, es el agente que establece la primera comunicación, la relación, integrando progresivamente la realidad de los otros, de los objetos, del espacio y del tiempo. Para Piaget es de suma importancia la actividad psicomotriz en la construcción de los pensamientos lógicos; en el periodo sensorio-motriz (del nacimiento a la adquisición del lenguaje verbal) está marcado por un desarrollo mental extraordinario, que frecuentemente se ignora su importancia, puesto que este periodo no va acompañado del lenguaje verbal que permite seguir el proceso de la inteligencia, este periodo consiste en la conquista de su medio ambiente a través de percepciones y movimientos. “La inteligencia, en efecto, aparece mucho antes que el lenguaje, es decir mucho antes que el pensamiento interior que supone el empleo de signos verbales (del lenguaje interiorizado). Pero se trata de una inteligencia exclusivamente práctica, que se aplica a la manipulación de los objetos y que no utiliza, en el lugar de las palabras y de los conceptos, más que percepciones y movimientos organizados en esquemas de acción”.<sup>33</sup> La percepción sensorio-motriz está ligada al movimiento, ésta juega un papel importante en la elaboración del esquema corporal, del espacio y del tiempo.

A través de la percepción el infante toma conciencia del medio ambiente en el que vive, una parte es innata debido a que percibe sensaciones desde los primeros días de vida, y la otra aprendida desarrollándola según los estímulos que percibe del exterior. La percepción senso-motriz es el conjunto de estimulaciones visuales, auditivas y táctiles, el infante va seleccionando las que necesita para integrarse a su medio ambiente por medio del juego.

*32. Piaget, Jean.  
Inhelder, Barbel.  
Psicología del  
niño, Madrid, Ed.  
Morata, 1984, p.38*

*33. Piaget, Jean.  
Seis estudios de  
psicología,  
Barcelona, Ed. Seix  
Barral, 1983, p.22*

Toda acción se apoya en la percepción y todo conocimiento proviene de diferentes percepciones; la percepción de los elementos del espacio antecede en varios meses a la del propio cuerpo, siendo éste el proceso de estructuración perceptiva.

La percepción cobra gran importancia en la vida del infante, en la práctica preescolar aprende a discriminar formas, colores, sonidos, tamaños, etc. aprende a coordinar sus movimientos, y sus desplazamientos espaciales y secuencia del tiempo. La etapa preescolar corresponde el estadio de la estructuración perceptiva, respondiendo a dos objetivos: permitir al infante conseguir su expansión en el plano de la vivencia corporal global dándolo como resultado una motricidad espontánea prolongada para la expresión verbal y gráfica, asegurar el paso a la escuela de educación elemental, en un papel preventivo, evitando que el infante se encuentre con dificultades en la adquisición de los primeros conocimientos y disciplinas escolares.

El tipo de estímulo que brinda el juego o material de juego es sensorio-perceptivo: visual por su color, forma, tamaño; auditivo siendo útil para el desarrollo del lenguaje verbal, favoreciendo el juego de palabras, el desarrollo auditivo, el desarrollo del ritmo, de la reproducción de estructuras temporales; (estructuras retóricas, y onomatopéyicas representando verbalmente sonidos o golpes) motriz favoreciendo el desarrollo del movimiento, útil para ejercitar los grandes músculos, la coordinación óculo manual, la estructura del esquema corporal, favoreciendo la lateralidad, espontaneidad y naturalidad que son características esenciales de los movimientos, gestos, actitudes del niño en edad preescolar; es en esta etapa en la que las gesticulaciones y movimientos del infante pueden realizarse en toda su plenitud sin ser inhibidos por oposiciones racionales; a partir de la espontaneidad motriz manifestada en actividades de exploración el niño continúa experimentando y enriqueciendo sus movimientos coordinados en función de una intensidad; la desenvoltura corporal le da confianza, algo fundamental para que el pequeño utilice medios prácticos para llegar a sus fines; dispone de una verdadera memoria del cuerpo cargada de afectividad y orientada por ella, que depende de sus experiencias positivas y valoradas por el adulto.

El equilibrio motórico y sensorial da al infante un desarrollo psicológico e intelectual más rápido y armónico; la elaboración de la inteligencia depende de su acción concreta, que se inicia por medio de los movimientos reflejos y de la percepción. "Las influencias del ambiente adquieren una importancia cada vez mayor a partir del nacimiento, tanto desde el punto de vista orgánico

como del mental. La psicología del niño no puede, pues limitarse a recurrir a factores de maduración biológica, ya que los factores que han de considerarse dependen tanto del ejercicio o de la experiencia adquirida como de la vida social en general”.<sup>34</sup>

34. Piaget, Jean.  
Inhelder, Barbel,  
*op. cit.*  
p.24

La etapa preoperatoria se caracteriza por el inicio del lenguaje verbal y del pensamiento concreto, el niño se vuelve capaz de representar una cosa por medio de otra, lo que se ha llamado *función simbólica*, reforzando la interiorización de sus acciones abarcando diferentes actuaciones; el juego que hasta ahora sólo era un ejercicio motor se vuelve simbólico, es decir el infante representa situaciones reales o imaginarias a través de sus gestos y/o acciones, imitando a un perro, un policía, bombero, etc. representando situaciones de la vida cotidiana, sus temores y deseos.

La educación motriz en esta etapa prepara al pequeño a pasar sin ruptura, de un universo mágico, en el que proyecta su propia subjetividad, a un universo en el que impera una organización y una estructura. En la vida cotidiana el infante no podrá siempre experimentar sus propios personajes, por eso se refugia en lo imaginario y crea un universo de fantasía, que en ocasiones no será diferenciado claramente del mundo material, conservando su carácter mágico, en el que su universo imaginario y real se mezclan. La educación psicomotriz favorece la preparación preescolar creando situaciones que el niño tiene que enfrentar, presentando juegos que le permiten conocer su cuerpo, ejercitando diversas configuraciones espaciales (arriba, abajo, izquierda, derecha, atrás, adelante) y temporales, e integrarlas a sus nuevas experiencias. Su objetivo es favorecer la relación entre el infante y el medio que lo rodea, proponiendo actividades perceptivas, motrices, de elaboración del esquema corporal, (es la noción relacionada con la imagen de sí mismo, incluyendo partes y posición del cuerpo, así como la personalidad) y del espacio-tiempo, tomando en cuenta las necesidades e intereses espontáneos del pequeño, especialmente esa función vital que es el juego.

Dentro de los aspectos fundamentales de la psicomotricidad se encuentran la percepción sensoriomotriz (visual, táctil y auditiva), el esquema corporal, lateralidad (derecha-izquierda), espacio (es el lugar ocupado por el cuerpo, en el que se desarrollan sus movimientos), tiempo-rítmico, coordinación visuomotriz, motricidad fina.

La percepción visual se desarrolla a partir de ejercicios de coordinación óculo-motriz, percepción figura-fondo, discriminación de formas, de me-



moria. La percepción táctil se desarrolla a partir de la conciencia del cuerpo y del desarrollo de la aprehensión, es decir la capacidad de visualizar un objeto, aproximarlo, alejarlo, acercarlo hacia sí, tomarlo en las manos y manipularlo, identificando con los ojos cerrados, describir sus características, si es una esfera o un cubo, si es de plástico o de esponja, si es duro o suave. La percepción auditiva se estimula a partir de ejercicios de concentración, de memoria, discriminación auditiva.

La coordinación visuomotriz consiste en la acción de las manos realizada en coordinación con los ojos; considerándose como un paso intermedio a la motricidad fina; se ejercita mediante actividades lúdicas como jugar lotería, memorama, rompecabezas, rebotar una pelota con la mano, favoreciendo el desarrollo del movimiento de las manos en coordinación con los ojos; al levantar la tarjeta (en el caso del memorama) con su mano y visualizar su contenido; al armar un rompecabezas coordina movimientos finos, conoce formas, tamaños, texturas, colores, vincula las partes de un todo.

La motricidad fina consiste en la posibilidad de manipular los objetos, con toda la mano o con movimientos diferenciados empleando ciertos dedos; se necesita una elaboración de años para realizar actividades motrices finas como enhebrar perlas, y todavía más para llegar a la escritura, ya que es una síntesis de las facultades neuromotrices y del desarrollo cognoscitivo.

El niño comienza con la etapa del garabateo, antes de comenzar a dibujar, recorre el lápiz sobre un soporte de un lado a otro, realizando trazos imprecisos, movimientos impulsivos, descargas motrices incontroladas, empleando la coordinación motriz gruesa (el funcionamiento de los músculos del brazo y de la mano); los garabatos sirven para adiestrar la función y la adquisición de habilidades motrices específicas que van desde el control tosco y poco diferenciado a la adaptación de la coordinación motriz fina.

La actividad gráfica da elementos posturales representando indicios de naturalidad convirtiéndose de un acto impulsivo a un acto intencional dirigido para obtener un trazo, el primer control del grafismo consiste en frenar el impulso del trazo y mantenerla aun espacio definido respetando los límites de la hoja. A partir de sus primeros trazos espontáneos el infante crea sus propios modelos, los trazos son regulados progresivamente por el control visual, el progreso del grafismo es posible en la medida en que se desarrollan las coordinaciones motrices, el control del movimiento de las

manos y dedos son cada vez disociados<sup>1</sup>, lo que permite la reducción del trazo. El dibujo constituye la primera toma de conciencia, en cuanto intuye que debe coordinar la acción de sus músculos con la de su voluntad para alcanzar un determinado resultado.



Figura 1.5.1

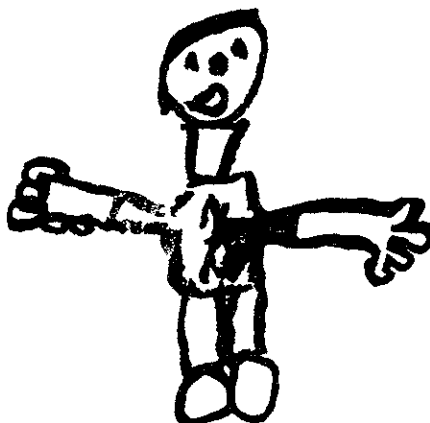


Figura 1.5.2

1. **Disociación.** Es la posibilidad de mover voluntariamente una o más partes del cuerpo, mientras que otros permanecen inmóviles, o realizan un movimiento diferente.

La figura 1.5.1 muestra la etapa del garabateo, movimientos impulsivos; trazado por un niño de dos años.

La figura 1.5.2 muestra el dibujo de un niño de cinco años; su coordinación motriz fina se hace más evidente.

Es de suma importancia el dibujo en el desarrollo del infante, con él desarrolla su percepción y la comprensión de su medio, el dibujo es figurativo e intenta representar objetos figurativos o no, es decir representa signos convencionales como figuras geométricas y evoluciona hacia el dominio de un código gráfico cuyo final es la escritura.

La coordinación motriz que tiene el infante en la posibilidad de realizar sus trazos es anterior al manejo del lápiz; la escritura moviliza esencialmente los miembros superiores y requiere de la coordinación motriz-fina y la óculo manual, durante los años preescolares, las capacidades motrices están en plena evolución, los movimientos son todavía globales.

Uno de los objetivos pedagógicos será preparar el acto de la lecto-escritura por medio de ejercicios de coordinación óculo-motriz, como son el dibujar, el modelado, el ritmo, juegos como memoramas, rompecabezas, loterías; si estos últimos un objetivo de enseñanza específicos, son un gran apoyo para la preparación de la lecto-escritura, favoreciendo la maduración para llegar a la coordinación motriz fina y entrenando al niño en la

coordinación óculo-motriz.

En la lectura además, de un buen desarrollo lingüístico, especialmente fonético, es importante la percepción visual, la diferenciación y la orientación de las formas, de igual modo influyen el ritmo y la imitación.

En la etapa preescolar el infante desarrolla sus músculos y nervios finos, de forma que le den una buena adecuación a su medio ambiente. El equilibrio motórico (capacidad de movimiento) y sensorial se consigue mediante ejercicios rítmicos, sensoriales de gusto, olfato, tacto, volumen auditivos, actividades lúdicas en general encaminadas a cumplir con un propósito.

# Capítulo 2



**El juego como elemento didáctico**

## 2.1 Concepto de didáctica

La didáctica es un proceso orientado hacia la educación, con propósitos determinados, lo cual implica enseñanza-aprendizaje, estudia la técnica de enseñar, incentivar y orientar eficazmente al educando en todos sus aspectos prácticos y operativos, estableciendo el camino de la acción educativa; capacita al educador proporcionándole los recursos para guiar al educando a la realización en las tareas del aprendizaje, en relación a que se fundamenta en principios y proporciona normas; así como el proceso y la organización del acto educativo; formula los principios y normas relativos a las diferentes asignaturas y grados de enseñanza (preescolares, educación básica, media o superior), estudiando al público al que se dirige, los fines que han de perseguir para formular los métodos y procedimientos que se han de emplear para la enseñanza y el aprendizaje “La pedagogía llama didáctica o metodología al estudio de los métodos y procedimientos en las tareas de la enseñanza y el aprendizaje”.<sup>35</sup> El método es el proceso y el camino a seguir para llevar a cabo un objetivo, el cual ha de ser el más adecuado dependiendo del mensaje que se desea transmitir y del público al que se dirige.

La educación es un proceso orientado hacia ciertos ideales, con una serie de fines, métodos y una gran gama de medios para alcanzarlos, su objetivo no es sólo transmitir conocimientos, habilidades, experiencias, cultivar la memoria y la inteligencia del educando, sino también educar su personalidad integral para la vida.

El acto de enseñar es inseparable del acto de aprender. Enseñar es la acción por medio de la cual el educador actúa sobre el alumno, el aprendizaje es una acción recíproca, en el que el educando es influenciado por el educador, algo ha sido enseñado cuando realmente ha sido aprendido. El conductismo dice que un aprendizaje se vuelve ficticio cuando el educando repite sin aprender; se ha creído que aplicando un examen revela el aprendizaje del alumno; quizá el educando memorice ciertos datos, pero sin comprenderlos, puede incluso obtener una respuesta favorable, pero al pasar el examen lo olvida, el alumno simplemente adoptó una actitud ficticia, aparentando que si adquirió el conocimiento, pero en realidad no, debido a esto es necesaria una educación en la que el infante interactúe con el educador o con algún material educativo, sea participativo; en el caso de los niños preescolares que conozca los conceptos por medio de sus sentidos, no por imposición, en el que se aprendizaje sea a través de la creación, los actos lúdicos, la imaginación, para que sea real y significativo el aprendizaje.

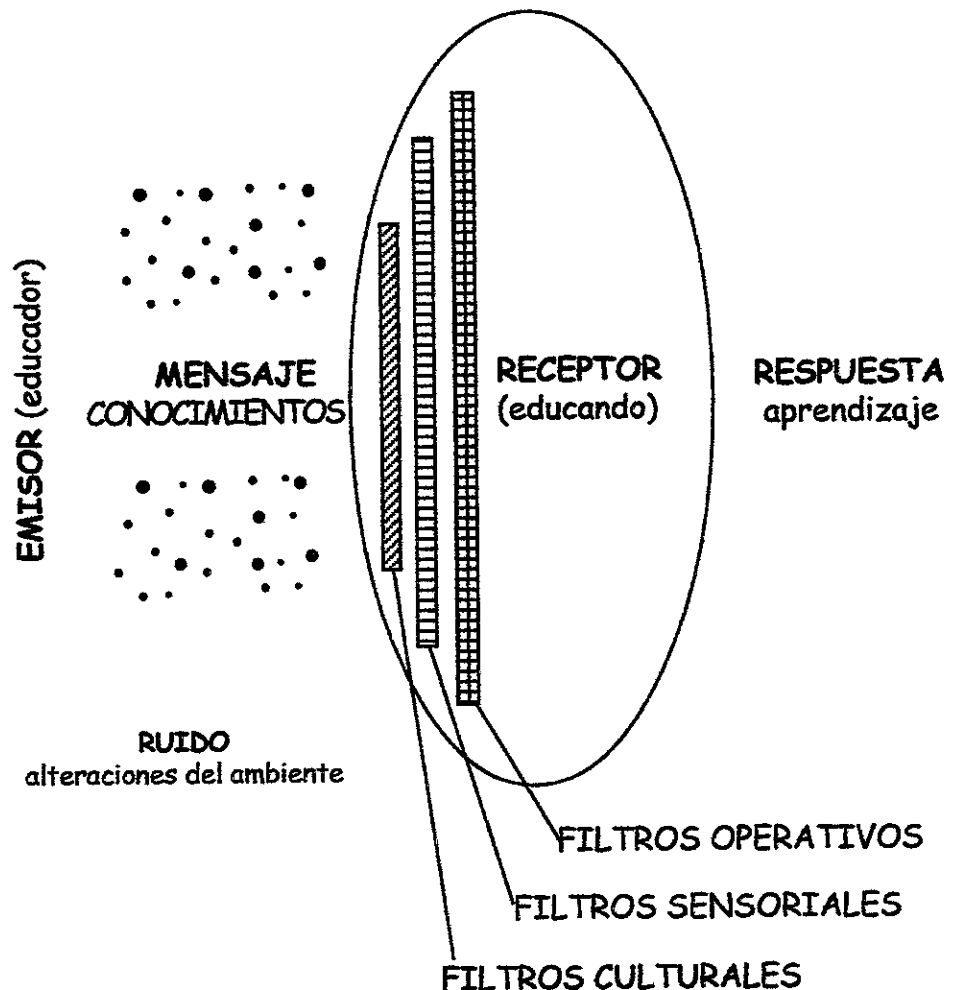
35. Layolo, Francisco. *Didáctica general contemporánea*, México, Ed. Porrúa, 1979, p.34

“Lo fecundo del proceso educativo reside en una específica acción, en cierta actividad que no exige al educando de afuera, a título de imposición externa; sino de una actividad que surge de modo espontáneo”<sup>36</sup>

36. *Ibid.*  
p.35

La didáctica al ser un proceso bilateral de enseñanza-aprendizaje consta de una acción recíproca, es un proceso de comunicación, en el que el emisor es el educando, el mensaje es la enseñanza, el alumno es el receptor y la respuesta es el aprendizaje. “El acto didáctico como todo hecho educativo, es un proceso bilateral; consta de dos movimientos simultáneos y correlativos: el movimiento de enseñar y el de aprender en inseparable acción recíproca. El verbo griego *didaskhein*, del que deriva, alude a un acto doble y recíproca marcha, a saber un acto de comunicación”.<sup>37</sup>

37. *Ibid.*  
p.39



El emisor (educador) ha de estar apto para desempeñar una compleja labor de estimular, orientar y dirigir con habilidad el proceso educativo y el aprendizaje de los alumnos, con la finalidad de poder lograr un aprendizaje genuino y positivo para el alumno. Conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas, conocimientos, es decir a su adecuada e integral formación.

En la didáctica el mensaje es el conjunto de principios, conocimientos, habilidades, valores culturales y sociales que se explican con determinado método. Los cuales han de ser seleccionados, programados, dosificados de forma que faciliten el aprendizaje, enriqueciendo y dando valor a la inteligencia y a la personalidad del alumno. "El proceso comunicativo con sentido didáctico se ha beneficiado directamente de los modelos básicos de la comunicación"<sup>38</sup>

El receptor está inmerso a un ambiente lleno de interferencias las cuales pueden alterar el mensaje, inclusive anularlo, a ésto se le conoce como ruido. Según Bruno Munari cada receptor tiene filtros, los cuales permiten o no el paso del mensaje. Los filtros son de carácter sensorial, operativo y cultural. Los de carácter sensorial van a depender, como su nombre lo indica de las sensaciones y percepciones que tenga el receptor, de tal modo que una persona que no escucha bien tendrá problemas para recibir un mensaje sonoro. Los operativos dependen de las características constitucionales del receptor, un niño recibirá un mensaje de una forma muy distinta a la de un adulto. Los llamados culturales dejan pasar sólo los mensajes que forman parte del universo cultural del receptor.

Los métodos de enseñanza son múltiples y heterogéneos, unos son idóneos y eficaces, pero también los hay ineficaces; se estudia el público al que se dirige, sus características, deseos, gustos, preferencias; se sabe que enseñanza es la que se le va a transmitir, dependiendo de sus necesidades; se buscan los métodos y procedimientos a seguir, pero en ocasiones el concepto que se desea enseñar no es transmitido por los medios apropiados; o la realización del mensaje, el método empleado no es el adecuado al público que se dirige, lo que hace que el mensaje sea ineficiente o inclusive el mensaje no es recibido; lo cual no permite que el proceso de comunicación enseñanza- aprendizaje se lleve a cabo.

La didáctica considera la motivación del aprendizaje, qué es lo que impulsa o mueve a realizar una acción, un estímulo motiva, despierta y mueve la voluntad del ser humano para realizar un acto. La motivación es

38. Rodríguez, José Luis. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, México, Ed. Gustavo Gili, 1997, p.11

39. Larroyo,  
Francisco.  
*op. cit.*  
p.97

el procedimiento que el educador ha de aprovechar para despertar el interés del alumno. “La motivación pedagógica reconoce el hecho de que la conducta humana es dinámica y orientada siempre hacia un objetivo. Por ello la didáctica subraya la importancia de los objetivos humanos y la posibilidad de crear, en el educando, la necesidad de más y más nobles motivos de acción”.<sup>39</sup>

El método es el camino a seguir para obtener un fin, el cual ha de ser preparado con un interés en el tipo de personas al que va dirigida la enseñanza, tomando en cuenta su desarrollo físico e intelectual, sus características psicológicas, sociales, culturales, sus necesidades, su continua transformación; ya que el educando es un ser siempre activo y en constante cambio; el método ha de ajustarse a estos cambios estimulándolos y orientándolos para que el educando progrese en su aprendizaje y en la adquisición de nuevos conocimientos; asimismo ha de ser práctico y funcional produciendo resultados concretos y útiles.

El aprendizaje siempre va de lo simple a lo complejo; en el caso de la lectura y escritura el método que se emplee ha de ser gradual de tal modo que el niño comience reconociendo las letras del alfabeto, posteriormente dibujarlas, hasta lograr su dominio, deletreando, formando sílabas, palabras y frases, para que después pueda leer y escribir cosas sencillas, hasta que cada vez sean más complejas.

El método de acción se fundamenta en que el proceso educativo reside en una acción, Jonh Dewey (1859-1952) formula un concepto didáctico en el cual el educando aprende por medio de la enseñanza de la acción, pues sólo la acción manual e intelectual promueve la experiencia; la educación no es otra cosa que la continua reconstrucción de la experiencia. La enseñanza por la acción acude al interés productivo del infante, a su libertad, espontaneidad e iniciativa, sin caer en el caos o en el anarquismo educativo. “los métodos activos no conducen en absoluto a un individualismo anárquico, sino a una educación de autodisciplina y el esfuerzo voluntario, especialmente si se combinan el trabajo individual y el trabajo por equipos”.<sup>40</sup>

40. Piaget, Jean.  
*Psicología y  
pedagogía,*  
Barcelona, Ed.  
Ariel, 1973, p.81

Por su parte Decroly (1871-1932) dice que la mente infantil percibe, siente, piensa, recuerda y expresa en términos de totalidad, de ahí que los programas de enseñanza en los primeros años de la infancia no han de ser por asignaturas aisladas, sino de ideas asociadas a la vida cotidiana, basados en las necesidades del educando. Porpone tres pasos en su método didáctico:



## 2.3 El juego y los juguetes

El juego es uno de los elementos más importantes durante la infancia, de él se deriva el conocimiento del niño hacia su ambiente. El juego se considera como toda aquella actividad que no sea considerada dentro de los asuntos serios de la vida (comer, vestir, dormir o realizar alguna tarea); “Piaget afirma que el niño aprende jugando, por lo que hay que elegir las opciones que coinciden en su nivel de pensamiento y ejecución motora”.<sup>44</sup> el juego es una necesidad vital que contribuye al equilibrio del niño, es una acción libre, espontánea, capaz de absorber totalmente al jugador, es una actividad exploradora, por medio de él se puede conocer algo nuevo, de aventura y experiencia, es una actividad de placer, regocijo, con un sentimiento de iniciativa propia, es un medio de comunicación.

44. Díaz, José Luis.  
*El juego y el juguete*, México, ED. Trillas, 1997, p.212

Realizar una actividad lúdica es la mejor forma de comunicación que el infante preescolar conoce, razón por la que constantemente la pone en práctica, pues su deseo de conocer, comprender, entender y dominar su realidad es un impulso natural, en la infancia el juego es la manera más natural de comunicarse, ya sea con los objetos, pues el niño les da vida, por medio del *animismo infantil*, con los niños, o las demás personas, ya que no es una experiencia personal sino colectiva, expresándose en el mundo social.

2. *El animismo infantil es la tendencia de concebir las cosas como vivas y dotadas de intensiones*

El infante adquiere mejor conocimiento de sí mismo y de su entorno físico y social mediante las actividades lúdicas, así como la liberación bajo una forma permitida, “Los niños- y no sólo los más pequeños- aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodean por medio del juego. A parte de los conocimientos y habilidades que adquieren al jugar, se ejercitan en el uso del material de juego y en su propia actividad”.<sup>45</sup>

45. Hildegard, Hetzel. *El juego y los juguetes*, Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1978, p.7

El juego es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño, las actividades lúdicas aportan la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos, asimismo satisfacen las necesidades de su imaginación, “El juego pertenece, en efecto, al ámbito de la acción, sea corporal, social e intelectual. Por otra parte no hay juego sin regocijo, y nada dista tanto del esfuerzo gratuito y penoso del jugador. Este esfuerzo existe, pero es aceptado, deseado, querido”.<sup>46</sup> los juegos que comprometen el cuerpo facilitan su coordinación y complementan su maduración motora.

46. Leif, Joshep. Brunelle, Lucien. *La verdadera naturaleza del juego*, Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1978, p.80

civilización”.<sup>42</sup> La imagen puede reproducir o imitar la realidad, incluso expresar fantasía, transportando al observador a un mundo imaginario, de ensueño, compartiendo formas de pensar y de ver la vida; la imagen tiene una función informativa. “La comunicación visual es en algunos casos un medio imprescindible para pasar informaciones de un emisor a un receptor, pero la condición esencial para su funcionamiento es la exactitud de las informaciones, la objetividad de las señales, la codificación unitaria, la ausencia de falsas interpretaciones”.<sup>43</sup> Los materiales visuales pueden ser proyectables o no proyectables, en los primeros se sitúan las diapositivas, el proyector de cuerpos opacos, el retroproyector; en los segundos se encuentran el pizarrón, franelógrafo, rotafolio, fotografía, libro, cartel, flash cards, impresos en general.

42. *Rodríguez, José Luis. op. cit. p.186*

43. *Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual, México, Ed. Gustavo Gili, 1990, p.72*

Los materiales auditivos pueden ser un apoyo para la adquisición o corrección del lenguaje verbal, así como proporcionar temas que requieran de una representación mental, tales como contar historias, cuentos, poesías, etc. Escuchar música para propósitos especiales, grabar y/o escuchar entrevistas, conferencias. Éstos se transmiten por radio, cintas (cassettes) y discos.

Los audiovisuales son de comunicación auditiva y visual simultáneamente, emplean un conjunto de técnicas que sirven para reconstruir un documento o un espectáculo; para su empleo es necesario equipo especial; entre ellos se encuentran los diaporamas, películas, por medio de televisión, video, cine; hoy en día la multimedia por computadora son ejemplos de materiales audiovisuales.

Mediante las actividades lúdicas el pequeño puede escapar de la presión de la realidad e interiorizar paulatinamente el mundo que lo rodea, disminuir las tensiones; a menudo el juego asume el papel de sustitución, corregir lo real, le da al infante la sensación de otro modo de vivir que en la vida cotidiana, remplazando determinados momentos o situaciones, es decir si un niño vive una situación de conflicto, juega y representa esa misma situación, pero le añade un final que desea, recrea escenas e imágenes del mundo real o fantástico; el infante mediante sus actividades lúdicas muestra su personalidad con mayor claridad, que en cualquier otra actividad, se expresa sin prejuicios, dejándose llevar por su imaginación. “El niño a través del juego, expresa y adquiere vitalidad, no sin que por ello éste sea el fin mismo de la actividad. Entiéndase que el juego no es sólo recreación y entendimiento; es mucho más que eso; es el recurso del niño para socializarse, aprender nuevas pautas de comportamiento, imaginar y crear, enfrentarse a sus conflictos, y desahogar sus tensiones”<sup>47</sup>

47. Díaz, José Luis.  
*op. cit.*  
p.147

En los primeros estadios se puede apreciar al infante disfrutando más cuando juega con una caja de cartón, un hilo, botones, canicas, pelusitas, que con un juguete, dándole la intensionalidad que desea; el juguete en un principio puede ser llamativo pero su intensionalidad ya está dada, coartando la libertad del niño de inventar y crear distintas posibilidades de su imaginación.

El juego es una actividad que se desarrolla en orden aún cuando no lo parezca, al desempeñarse se manifiesta una estructura coherente, sencilla y con un rumbo específico, teniendo siempre un objetivo, una orientación y una intensionalidad, aún lo juegos dramáticos y grupales.

La naturaleza de las actividades lúdicas es sumamente variada, a través de ellas el infante se desarrolla física, psíquica y moralmente. La edad de los 2 a los 6 años se caracteriza por la adquisición progresiva de la precisión del gesto y la organización del movimiento en el entorno. Por medio del juego el pequeño aprende y exprimenta los etílos de la vida representados por él mismo, conforme va creciendo empieza a distinguir el juego del mundo real en donde todo lo que hace tiene consecuencias, las actividades lúdicas se vuelven cada vez más sociales y al final de los años preescolares más cooperativas.

## 2.3.1 Clases de juego

Los **juegos funcionales** son los primeros que aparecen en el niño antes de aprender a caminar y hablar, sirven para desarrollar las funciones latentes; desarrollándose en el primer estadio (desde el nacimiento hasta los dos años) los realiza en el seno de la familia, golpea la cuna o el mueble con el pie, repite gorgoros largamente, mueve sus brazos como si deseara hacer algún tipo de ejercicio, toma objetos, lo deja caer; a través de ellos el niño conoce los objetos, toma conciencia paulatinamente de qué es lo que lo rodea, pero aún es incapaz de distinguirse él mismo, permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados y efectos que preparan la utilización de los movimientos y gestos. La aparición en el bebé de una nueva función, hablar, caminar, da lugar a múltiples juegos funcionales, como si el niño quisiera probar la función en todas sus posibilidades.

**Juegos de entrega.** Se les denomina así porque lo más característico es la entrega al material, como son los juegos de pelota, bombas de jabón, los de agua y arena, son generalmente tranquilos, propios de las primeras edades, son sensomotores.

**Juegos configurativos.** En este grupo caben los de modelado, el garabateo, y algunas modalidades de juegos lingüísticos; el niño a través de sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, barro, bloques, garabateos, va realizando experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción según va desarrollando el juego. De éste trabajo suele surgir primero la aplicación formal y luego la invención, surgiendo posteriormente el orden, la simetría, el ritmo.

**Juego dramático.** En los años preescolares el juego dramático es dominante, por medio de él representa personajes, papeles y temas que son tomados de la vida cotidiana, del mundo en general y de la fantasía, no sólo por imitación sino que representa las propiedades de los objetos y los seres que le interesan. Estas actividades lúdicas son importantes para el **enriquecimiento afectivo, lingüístico, emocional e intelectual**, por medio de él el infante imita el comportamiento del adulto; imita y reproduce sonidos de animales, trenes, aviones, etc. ladra, ruge, maulla; el juego dramático es libre y espontáneo, es un método para el aprendizaje y para la identificación. El juego dramático o simbólico marca la victoria del gesto sobre el objeto, mediante él rompe el vínculo que une al objeto con su función esencial,

adjudicándole cualidades únicas y especiales, a una silla la “convierte” en tren, a una baliya en caballo, una rueda es un auto, etc. “La capacidad de evocar objetos ausentes es el elemento fundamental que caracteriza este tipo de juego; en él se transforman las cosas de acuerdo con las necesidades del niño”<sup>48</sup> Todo material que se encuentra a su alcance lo transforma a sus deseos, según la utilidad que desee darle.

*48. Ibid.  
p. 107*

En los **juegos de azar** la suerte desempeña un papel destacado, el rumbo de la partida es indeterminada, por lo que cada oportunidad depara un avance o un proceso, como es el caso de serpientes y escaleras, ruleta, turista.

**Juegos de estrategia.** En este tipo de juegos es preciso plantear un esquema en la elaboración y ejecución de cada tirada, el talento de los participantes se pone en evidencia, como es el caso del ajedrez.

**Juegos combinados**, en ellos participan el azar y las capacidades intelectuales de los contrincantes, sin embargo las estrategias se ven supeditadas a la suerte, como son una partida de cartas o el dominó.

**Juegos de acción**, como su nombre lo indica son aquellos en los que el niño se enfrenta a su medio en forma activa o la elabora en una actitud receptiva, como es jugar con burbujas de jabón, manipular algún material de juego, andar en bicicleta o patineta, son juegos en los que la actividad del niño se dirige hacia afuera, a la estructuración del mundo exterior.

**Juegos de recepción.** En esta clase de juegos el participante recibe y elabora interiormente los mensajes. El niño participa activamente pero hacia adentro, es decir interioriza lo que está percibiendo, ve, escucha, observa, presta atención y comprende de qué se trata lo que se le está presentando. En esta clase de juegos el niño está subordinado en gran parte a que se le presente aquello que vale la pena ser asimilado; muchas de estas actividades tienen la finalidad de transmitirle al infante valores culturales y educativos; los educadores o personas que se interesen en la educación de los niños han de llamar su atención sobre cosas interesantes y ayudarles a elaborar sus impresiones, para esto es necesario un transmisor, un medio para transmitir el mensaje, por supuesto un receptor (el niño). El transmisor le canta al niño, le cuenta historias, le presenta una obra de teatro, le muestra libros ilustrados, flash cards, juegos de mesa como loterías, memoramas, rompecabezas, etc.; para que el niño reciba la información, la asimile y la elabore interiormente.

Los juegos de recepción requieren de cierta tranquilidad exterior e interior, es decir si no se ha logrado que el niño esté tranquilo y preste atención, difícilmente podrá interesarse en lo que se le muestra, ya sea una función de títeres, un cuento ilustrado, o juegos de interacción donde se precise de tranquilidad para poderlos llevar a cabo. Cuando un mensaje es sencillo y claro el infante no necesitará de una explicación por parte del adulto para que pueda recibir y elaborar impresiones, comprendiendo el significado de lo que se le desea transmitir. “Los niños aprenden que asimilar implica un esfuerzo mental y que no es suficiente conformarse con vagas impresiones. Cuando al contemplar con detenimiento una ilustración, descubre muchas cosas que se le habían escapado en una mirada, rápida y superficial, los niños toman conciencia de cuánto los beneficia el enfrentamiento intenso con el elemento juego”.<sup>49</sup>

49. Hildelgard,  
Hetzl.  
*op. cit.*  
p.58

En esta clase de juegos es conveniente que el infante esté acompañado por un adulto que lo guíe en su juego, para que más adelante pueda elegir por sí mismo lo que se le ofrece; el infante frecuentemente prefiere los de acción por comodidad, pero se ha de buscar el equilibrio de los dos para poderle transmitir bienes culturales y educativos. “si los (a los niños) mantenemos alejados de esos medios educativos estaremos restándole oportunidades a su desarrollo futuro”.<sup>50</sup>

50. *Ibid.*  
p.58

Dentro de estos juegos se encuentran los mentales como las adivinanzas y los juegos de mesas (visuo-motores) en los que el infante busca las alternativas y soluciones de forma razonada para poder tener un juego por medio de descubrimiento e interpretación. Los **juegos visuales- motores** (lotería, memorama, rompecabezas, serpientes y escaleras, etc.) generalmente proponen una ocupación “global” que responde a una actividad del infante mediante la cual descubre el mundo y las diferentes formas de exploración que manifiesta su actividad, favoreciendo el desarrollo de ciertas funciones mentales como observar, analizar, ordenar conocimientos.

Decroly formuló varios juegos visuales-motores de asociación, inductivas y deductivas, de clasificación, de diferencias, con el objetivo de ofrecer los medios para un acervo intelectual preciso y adquirido gradualmente en el marco de métodos activos, así como para ayudar al infante a adquirir la noción de forma, debido a que no es tan simple como la percepción de la luz, de sonido, de calor, que resulta de la función específica de ciertos nervios, la noción de la forma nace de la asociación de varias impresiones sensoriales; propuso juegos visuo-motores que combinen

la forma y el color, ya que son generalmente más fáciles que los que versan sólo en la forma, los elementos de diferenciación son más numerosos, y por eso mismo el objeto es más fácil de determinar; así como a discriminar las cualidades de los objetos; juegos de mesa como memoramas, loterías, rompecabezas, con escenas de diversos momentos de la vida familiar, el zoológico, el circo, la playa, las estaciones del año, las frutas, cada uno presenta particularidades propias.

El infante al jugar memorama, rompecabezas, lotería coordina movimientos óculo-manual, en el caso del primero al levantar la tarjeta con su mano, visualizar lo que hay, memorizar su ubicación, buscar la imagen que le corresponda; al armar un rompecabezas, el niño coordina movimientos finos, conoce formas, tamaños, texturas, colores, vincula las partes de un todo, desarrolla su autonomía y afirma su yo (se prueba a sí mismo física y mentalmente) al jugar lotería, escucha lo que se menciona, buscar la imagen visual de lo que escuchó y al encontrarla coloca un pequeño objeto en el lugar correspondiente.

Este tipo de juegos con un contenido educativo son de gran utilidad para el educando preescolar pues le ayudan a comprender ciertos conceptos de una forma sencilla y divertida al emplear imágenes caracterizadas de una forma adecuada para el infante, es decir con conceptos sencillos como sencilla es la vida del niño, con trazos firmes, sencillos, sin caer en la síntesis excesiva o el realismo pictórico, llenas de colorido, formas figurativas o caricaturescas, amplían gráficamente un concepto, evocando objetos, personajes, animales, escenas de la vida cotidiana o de la fantasía, distintos ecosistemas, estaciones del año, etc., haciéndolos presentes, describiéndolos, siendo explicativa, explícita, ya que la imagen en esta edad es de suma importancia pues es capaz de describir sin la necesidad de un texto, clarificar el mensaje, estimula al pequeño a la imaginación, y a entrar en contacto con los diversos materiales de juego, refuerza concepciones de la vida, a través de ellas el infante puede conocer distintos temas y conceptos, como los colores, las formas, etc. asimismo al aprovechar la característica intrínseca del niño que es el juego.

En los primeros años de vida el infante al desarrollar actividades lúdicas no permite imposiciones exteriores; la sugerencia de un adulto puede provocar reacciones de molestia, debido a que disfruta con preveer el resultado del juego, el educador considera ésto empleando el material adecuado para cada edad, circunstancia y momento, así como para poder despertar el interés y consecuentemente incitar al niño a la acción, y al

mismo tiempo darle la impresión de libertad, elección y espacio para jugar, el juego al ser una acción libre, con falta de normas fijas, variedad y trama de modalidades contiene en esencia un valor de aprendizaje.

Existen actividades y objetos lúdicos dirigidos a diferentes edades en los que su contenido, concepto, temática, forma, o modo de utilización corresponden a los intereses, capacidades y desarrollo tanto físicas como intelectuales de cada edad, juegos que se desarrollan paralelamente al pensamiento, lo cual se debe considerar para proporcionárselos, “un juguete entregado prematura o tardíamente, no interesará al niño, ni le hará feliz, como le interesaría y le haría feliz si respondiera a las necesidades naturales y normales de una edad dada”.<sup>51</sup>

51. Díaz, José Luis.  
*op. cit.*  
p. 184



## 2.3.2 El juguete

El juguete es algo muy especial en la vida del niño, es un objeto simbólico que le sirve como instrumento de conocimiento, favorece el desarrollo de las estructuras del pensamiento; lo simbólico de una representación es un valor no expreso entre la realidad reconocible, lo conscientemente comprensible y lo invisible, lo inconsciente.

El objeto lúdico físicamente descrito se caracteriza por estar representado en tamaño accesible para el encuentro y la manipulación del pequeño; el juego y el juguete acompañan al niño en momentos decisivos de su desarrollo físico, moral e intelectual, es posible que el lugar que ocupan los objetos lúdicos en la vida infantil se deba en gran parte a los estímulos asociados a momentos placenteros y gratificantes, cumplen diversas funciones, una de ellas es la de estímulos evocadores con clases de respuestas específicas, es decir el infante que juega con un cubo habitualmente levanta estructuras, la niña al jugar con una muñeca simula el cuidado de los pequeños; el infante tiene la capacidad de transformar cualquier objeto en juguete “un objeto se define por su uso, y juguete es todo objeto material que se utiliza con fines lúdicos. Trátase de un cochecito de pedales, trátase de botes convertidos en zancos”<sup>52</sup>

52. *Ibid.*  
p. 170

El infante no sólo utiliza los juguetes como elementos de diversión o para pasar el tiempo, sino también escapa de la presión de la realidad e interioriza poco a poco el medio que lo rodea, los necesita debido a que los aprecia entrañablemente, siéndole parte de su vida, sus amigos, sus compañeros comunicándose con ellos por medio del *aminismo infantil*.

Es importante que el pequeño pueda contar con juguetes que favorezcan su desarrollo y tiempo para jugar, los cuales deben ser adaptados a su edad, desarrollo, necesidades, condiciones sociales y culturales, ya que hay juguetes que son universales como la pelota o las muñecas, pero otros carecen de significado en las diversas culturas o sociedades; en el caso de los niños urbanos frecuentemente les resultan ajenos los materiales y conceptos que motivan a los juguetes artesanales como el trompo y el valero, entre otros, puesto que están habituados a la televisión y el consumo; en cada cultura la actividad y los objetos lúdicos adquiere un significado particular que corresponde a las condiciones e intereses propios de cada grupo, por lo que los juegos reflejan en gran medida la sociedad en la que vive el niño; por ejemplo en el Distrito Federal han salido a la venta muñecos

personificando al “chavo del ocho”, para los niños mexicanos cobran una gran importancia por el contexto que tiene pero en otras culturas como en la India carecen de significado. “Es en efecto, en los juguetes originarios de una cultura donde se muestra la idiosincracia de la misma. En ella se hacen representar escenas de la cotidianidad o de los símbolos más particulares, encontrando en esta forma juguetes que fuera de su contexto cultural no tiene la misma significación”.<sup>53</sup>

52. *Ibid.*  
p. 168

El juguete en el primer estadio funciona como mediador preparando al infante para las relaciones sociales, el pequeño hace con sus muñecos lo que ve que hacen con él; así mismo adquiere la idea de yo y del ustedes.

En general los objetos lúdicos han de tener la capacidad de sorprender al niño, despertar su curiosidad y deseo por las aventuras y escenificaciones imaginarias, éstos son los elementos que determinan su impacto e interés, teniendo en cuenta el material con el que son hechos, su tamaño, color, presentación en general, han de tener una apariencia agradable y entendible. “Las formas claras y definidas facilitan al niño su aprensión y distinción, mientras que los adornos innecesarios se las impiden”<sup>54</sup> para considerar a un juguete como significativo deberá reportar una alta frecuencia de atracción, manipulación y aprendizaje, en el que el niño pueda conocer o aprender algo, ya sea ejercitar sus músculos, su coordinación óculo-manual, o conceptos más concretos como los sonidos de diferentes cosas, los colores, las formas, los animales, las letras, etc. “Un buen juguete debe llevar implícitos valores para el pequeño; el mensaje que hay detrás de ellos es importante”.<sup>55</sup>

54. *Hildegard.*  
*Hetzel.*  
*op. cit.*  
p.46

55. *Díaz, José Luis.*  
*op. cit.*  
p.183

## 2.4 El juego como parte fundamental del aprendizaje

El niño aprende por medio del juego, a través de él descubre, experimenta, conoce el mundo que lo rodea; en gran medida las posibilidades que el infante tiene para aprender es por medio de él. “El hecho de que el niño sólo inicia un juego si algo diferente despierta su interés, nos muestra que las actividades lúdicas le sirven para adquirir nuevos conocimientos”<sup>56</sup>

56. *Hildegard, Hetzel. op. cit. p.9*

Es difícil hablar de juego sin juguete, y del quehacer escolar sin material educativo; al niño le interesa tener contacto con las cosas o el material que puede tomar en sus manos, quiere manipularlo, experimentarlo a fondo.

Las actividades lúdicas son un medio para el educador, teniendo siempre en cuenta que no es un fin, sino uno de los medios más eficaces para educar al pequeño, a nivel preescolar es el principal medio, debido a que el infante convierte en juego todo lo que hace, hay que aprovechar esa naturaleza esencial para transmitirle conocimientos por medio de él; en los años posteriores el niño va ir adquiriendo más y mayores responsabilidades, en el quehacer de la escuela y de la casa; el trabajo, las tareas, son algo que se tiene que hacer, en cambio el juego refleja una actitud diferente, se realiza por gusto con libertad y espontaneidad, “Quien juega está libre; quien trabaja permanece sujeto a la compulsión de la tarea”<sup>57</sup> es decir no es lo mismo un jugador profesional de basquetbol, el cual tiene que “jugar” debido a que se trata de una tarea obligatoriamente objetiva, una faena que tiene que cumplir, con la cual se mantiene, percibe un sueldo; a un niño que juega basquetbol por divertirse, y lo mismo le da jugar basquetbol o beisbol, pudiendo elegir la actividad o el juego que él desea, en el que las tareas que se realizan durante el juego, son subjetivamente obligatorias, es decir duran en tanto el jugador no las abandona con la misma libertad que las eligió. “El juego no implica un fin consciente o, en todo caso, no se practica por ese fin exclusivamente; el trabajo implica un fin consciente y se efectúa para alcanzar este fin; la actividad en sí no es una fuente de alegría, a menudo es mas bien penosa y exige un esfuerzo”<sup>58</sup>

57. *Ibid. p.13*

58. *Decroly O., Monchampe. El juego educativo, Madrid, Ed. Morata, 1998, p.25*

En la escuela preescolar el pequeño tendrá que introducirse en las labores que le esperan posteriormente, como enfrentarse a problemas de concentración, atención, asimilación, ser ordenado, utilizar su pensamiento concreto, aprender a leer y escribir, etc., por lo que el educador ha de procurar tener objetos de juego que enriquezcan los conocimientos del pequeño, teniendo en cuenta que son una fuente de aprendizaje de gran valor sobre todo en niños de edad preescolar.

Para integrar lo que se tiene que hacer o aprender en una forma divertida y satisfactoria se ha de realizar por medio de actividades y objetos lúdicos que estimulen su aprendizaje, creatividad, las áreas afectivas, motoras e intelectuales, fortalezcan y ayuden al desarrollo de la coordinación fina y gruesa, etc. “Los juguetes son los mejores medios para el aprendizaje; se obtiene valiosa información aún antes de jugar con ellos, pues es el proceso motivado por la búsqueda de sus usos el que a fin de cuentas constituye la manera más valiosa de construir el conocimiento como resultado del descubrimiento”<sup>59</sup>

59. Díaz, José Luis.  
*op. cit.*  
p.176

El educador en el juego ha de poner el material al alcance de los niños de forma atractiva, para estimular al infante a que haga uso de él; procurando orientar las actividades lúdicas hacia formas susceptibles de motivar acciones eficaces que le permitan tratar de profundizar en el campo, al principio diferenciado; de sus relaciones con los seres y los objetos que solicitan sus primeras experiencias, desde el principio el campo del infante no es de objetos sino de seres, dándoles “vida” a los objetos inanimados, el pequeño platica con sus juguetes, los animales, los objetos en general.

En el jardín de niños se ha de definir el tipo de juego que se emplea para que el educando alcance el pleno desarrollo de sus potencialidades, su independencia funcional, la alegría que proporciona la libertad de acción, desarrolle conceptos como colores, formas básicas, animales, etc. “Si por el contrario desde muy temprano el niño puede entregarse a los trabajos-juegos, si toda su educación, su formación, -familiar, escolar, social- su vida entera, están centradas en la necesidad, en la exigencia de ese trabajo-juego, si de él obtiene los más delicados y luminosos goces, entonces el juego conservará para él su valor accidental de sustituto o de distensión, pero la función trabajo le encenderá la vida, le dará armonía y equilibrio, suscitará en él una nueva concepción de las relaciones sociales”<sup>60</sup> Froebel afirma que el pequeño debe jugar sin darse cuenta que lo están educando, para que cuando crezca y sea mayor recuerde que en su paso en el kindergarten jugó y fué feliz.

60. Leif, Joshep.  
Brunelle, Lucien.  
*op. cit.*  
p.90

Existen juegos con función de material educativo, los hay de tipo cerrado y abierto. Los primeros presentan un material, un problema, una solución, su fin es consciente, se les denomina juegos didácticos o educativos; los segundos los constituye un material que contiene una regla de juego en el que el infante ha de descubrir por sí mismo, demandando la realización de actividades lógicas, de estructuración de espacio, tiempo y socialización, siéndolos espontáneos. Cada uno de estos juegos han de ser empleados dependiendo de qué es lo que se desea que el educando aprenda.

Las actividades y objetos lúdicos enfocados desde el punto de vista educativo son un gran elemento de apoyo para la misma, porque parte del interés y la esencia del niño que es el juego. El juego educativo tiene su base en la inspiración del pensamiento de Decroly (1871-1932), éste tipo de juegos ayudan a la iniciación de las actividades intelectuales y motrices. “Decroly comprende que las manipulaciones efectuadas con el material educativo permiten al niño poner en juego los grandes esquemas del pensamiento, que podrá transferir más tarde a la esfera simbólica”<sup>61</sup> El juego educativo no constituye mas que una de las muchas formas que puede adoptar el material de juego pero con una finalidad específica, ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación de conocimientos como el reconocimiento de colores, formas, la lectura, la escritura, las primeras nociones de cálculo, etc. así como permitir repeticiones frecuentes en la relación con la capacidad de atención, comprensión y retención. Los juegos educativos en sí mismos no enseñan, son un material de apoyo para la enseñanza, los cuales serán precedidos de la experiencia.

*61. Decroly O.,  
Monchampe.  
op. cit.  
p.19*

El juguete se ha considerado como un objeto de distracción, el cual puede mantener ocupado al pequeño y sin hacer travesuras; recientemente se ha reconocido su valor educativo, aunque éstos habitualmente educan por la manipulación del infante, hay un sector de éstos que se denominan “juguetes educativos” por su alto contenido didáctico, siendo un medio de establecimiento de habilidades y destrezas intelectuales y psicomotoras; si bien en gran parte de los juguetes el aprendizaje es una consecuencia de forma libre y espontánea, el juguete educativo conlleva una intensionalidad y un propósito definido, contribuyendo al desarrollo del pequeño.

## 2.5 El memorama como juguete didáctico

El niño preescolar va a pasar de un ambiente fantástico, mágico, en el que proyecta su propia subjetividad a un ambiente en el que impera la organización y la estructura, para lograr este paso sin ruptura se han de aplicar métodos que combinen el juego con el trabajo. Un material educativo dirigido a niños preescolares deberá tener la característica de ser juguete y así poder tener mayores posibilidades de aprendizaje. “ofrecer a los niños un material que desde el punto de vista de un aprendizaje sistemático, les brindara óptimas condiciones de juego”<sup>63</sup> El niño está habituado al juego por lo que es conveniente seguir con este método al introducirlo a un ambiente más concreto; como se ha visto “el niño aprende jugando”; el educando preescolar necesita del juego para conocer el medio que lo rodea, desarrollarse de una manera óptima física y mentalmente, introducirse poco a poco en conocimientos formales como prestar atención, concentrarse, asimilar, emplear su capacidad mental, realizar actividades de trabajo que posteriormente serán más frecuentes.

63. Hildelgard,  
Hezel.  
op. cit.  
p.68

Pasados los 5 años ya se ha adquirido la madurez para comenzar con el aprendizaje de la lecto-escritura, la cual se enseña paulatinamente, con métodos que sean sencillos seguir, con cualidades, de preferencia, atractivos y divertidos para motivar al infante a adquirir estos conocimientos que son esenciales para el desarrollo del ser humano. La alfabetización básica debe ser enseñada con demostración, explicación, práctica guiada, ayuda de elementos visuales para el reconocimiento de las letras, así como el material adecuado a la edad y desarrollo del educando.

La lotería, el rompecabezas, el memorama pueden ser juguetes educativos dependiendo de su contenido, puesto que son juegos de recepción y óculo-manuales, en los que el pequeño recibe y elabora interiormente el mensaje, el infante es un actor activo al participar y entrar en contacto con el material de juego, dejando de ser un actor pasivo en el que sólo observa, con este tipo de materiales lúdicos el infante comienza por aprender las reglas del juego, que aunque son sencillas, va poniendo orden en sus acciones, dejando de hacer lo que se le ocurría como lo ha venido haciendo, presta atención. El estímulo que brindan estos juegos como material educativo es sensorio-perceptivo, visual por su forma, color, tamaño; es visuo-motor favoreciendo la coordinación de las manos con los ojos; preparan al infante a la motricidad fina.

El memorama es un juego en el que el pequeño puede involucrarse activamente, al manipular las tarjetas, observarlas, levantarlas, memorizar su ubicación, imaginar en que lugar puede estar su par. El proyecto que se presenta un memorama como propuesta gráfica en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar es un elemento de apoyo para el aprendizaje, la introducción a la prelectura; presentándole los signos lingüísticos que son considerados ladrillos del lenguaje escrito, en forma de juego aprovechando esa característica intrínseca del infante, asimismo presentado en tarjetas con ilustraciones para que valla asociando una imagen con una letra. El niño al entrar en contacto directo con las tarjetas, el concepto que se maneja, las letras del alfabeto asociadas a un tema que le resulta familiar y sencillo los animales, como sencilla es la vida del pequeño, sus elementos gráficos, ilustraciones, con formas y trazos definidos, llenos de color, tipografía, puede observarlas de cerca e individualmente, lo que no hacen con un material didáctico que esté lejos de su vista como es el pizarrón o las paredes del salón de clases; “La naturaleza personal de la visualización individual tiende a enseñar con mayor eficacia que el desplegado en general, debido probablemente a que el alumno puede ajustar la visualización en su propia rapidez de asimilación”<sup>64</sup>

El memorama como juego didáctico de apoyo para la adquisición de un conocimiento (la pre-lectura), puede ser de gran utilidad, reforzando y estimulando el aprendizaje al ser un trabajo-juego que motiva, cautiva, despierta el interés de pequeño en algo que quizá no sea importante para él en ese momento, ya que sólo le interesa jugar, siendo útil ese interés para convertirlo en trabajo, sin que pase bruscamente de ese ambiente fantasioso en el que ha vivido hasta ahora a uno estructurado y organizado.

El niño preescolar frecuentemente rechaza el aprendizaje por imposición, la mejor manera de enseñarle es mediante actividades lúdicas. Por medio de un memorama el pequeño puede ir conociendo las letras del alfabeto y asociarlas con un concepto. Es decir si el educando ve una jirafa, reconocerá inmediatamente que es una jirafa, y a su vez podrá observar la letra con que comienza la palabra, es decir, en este caso, la **J**; de esta manera el infante podrá jugar y al mismo tiempo aprender de una forma sencilla y divertida. “las posibilidades de aprender que tienen los niños dependen de las oportunidades de aprender jugando que se les ofrezca”.<sup>65</sup>

64. Kent, Richard.  
*Métodos didácticos audiovisuales*,  
México, Ed. Pax-  
México, 1988,  
p.178

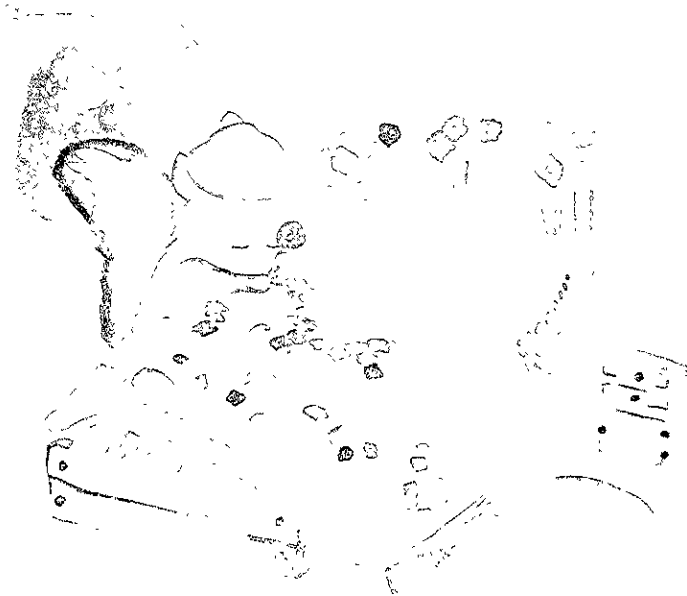
65. Hildelgard,  
Hetzel.  
*op. cit.*  
p.10

El proceso a llevarse a cabo para realizar la actividad lúdica de un memorama como propuesta gráfica de apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar es sencillo, se juega como todos los memoramas; las tarjetas se colocan al revés, es decir deberán tener en el anverso la ilustración con la letra del alfabeto correspondiente; el juego consiste en que el niño levante una tarjeta, la observe, en ese momento la educadora debe intervenir preguntando que és, en el caso de que no sepa de que animal se trata como podrían ser los casos del ñú, el quetzal, el xoloitzcuintle, el wombat, la educadora mencionará el nombre de ese animal, así como decir la letra del alfabeto; el niño posteriormente buscará la tarjeta correspondiente a la que levantó, donde crea o recuerde que se encuentra, si no es su par volverá a voltear las tarjetas y esperar su turno para volver a participar, si saca un par tendrá otra oportunidad de participar; gana el niño que tenga más pares de tarjetas. De esta manera el pequeño va aprendiendo las letras del alfabeto en forma de trabajo-juego.

Se recomienda disponer ocho tarjetas horizontales por siete verticales, de esta manera el memorama completo ocupa un espacio aproximado de 64 cm x 56 cm, los niños pueden jugar en equipo, se sugiere por lo menos tres competidores por la cantidad de tarjetas.



# Capítulo 3



La ilustración: una disciplina  
de la Comunicación Visual

### 3.1 Diseño Gráfico y Comunicación visual

El diseño gráfico es parte de la comunicación visual que día con día se tiene. Ésta puede ser todo lo que nos rodea, un día soleado, las nubes, al verlas obscuran comunican que muy probablemente va a llover; con la expresión del rostro de una persona se puede saber su estado anímico, si está triste, contenta o enojada, etc. la forma en como se viste alguien también comunica algo visualmente. Existen una gran cantidad de comunicaciones visuales pero no todas nos interesan para nuestro fin; algunas son casuales, otras intensionales; por las que tenemos interés son las segundas, éstas pretenden dar una información específica a través de un código preciso; la comunicación intensional debe ser recibida con el significado exacto que quiere transmitir el emisor.

La comunicación intensional está conformada por dos aspectos, ambos son de nuestro interés; la información estética y la práctica; un diseño gráfico, el cual es una comunicación visual intensional no es únicamente ornamental, tiene una intensión prefijada, la cual debe cumplir con una función. "El diseño es un proceso visual con un propósito".<sup>66</sup> aunque no por ello se debe descuidar la parte estética, ambas van de la mano, forman parte de un mismo proceso, las dos son importantes en el desarrollo de cualquier diseño gráfico.

La estética en el diseño gráfico es el trabajo sobre los signos, el cuidado en la elaboración y la combinación de éstos, la forma en como es presentado el contenido del mensaje, la composición. La parte estética es el aspecto expresivo y agradable del mensaje; lo agradable es relativo dependiendo siempre del público al cual se dirige el mensaje, puesto que lo que resulte agradable para alguien puede resultar desagradable para otro público; es decir una portada de disco dirigida a jóvenes que les guste la música "Heavy metal" puede resultar muy desagradable para sus padres que le guste otro estilo de música, quizá más conservador; pero el diseño de la portada tiene elementos que les atrae a jóvenes de cierta generación, que llaman la atención de ese espectador al que se dirige el mensaje. La parte estética del mensaje dependerá de su configuración física, de la caracterización del signo, satisfaciendo ciertas necesidades del público al cual se dirige.

Para que exista una comunicación visual son necesarios los elementos prácticos; debe haber un emisor, un receptor, un mensaje, un medio para transmitirlo. El emisor es quien elabora los mensajes; el receptor es quien

66. Wong, Wucius  
*Fundamentos del  
diseño bi y  
tridimensional,*  
México,  
Ed. Gustavo Gili,  
1990, p. 9

los recibe; de cada receptor dependerá la aceptación o el rechazo de los mensajes debido a los filtros los cuales permiten el paso en cierta medida del mensaje, éstos los hay de carácter sensorial, operativo o dependiente de las características constitucionales del receptor y cultural. El mensaje transmite algo, algún concepto sobre algún tópico determinado, es la información ofrecida al receptor, es una versión de la realidad, (haciendo referencia a versión porque no es la realidad como tal, ésta puede ser el sol como tal, como una estrella de la vía láctea, generador de luz y calor, etc., la versión es la representación que hacemos de este, puede ser un círculo amarillo-anaranjado con rayos luminosos) El mensaje puede producir dos clases de respuestas, una interna y la otra externa. La primera es cuando se recibe el mensaje, la externa es cuando se realiza una acción dependiendo del mensaje que se recibió.

El mensaje está constituido por un significante y un significado, el mensaje es intensional, de alguna manera lleva la huella de quien lo realiza. El medio para transmitir el mensaje es el recurso del que dispone el emisor para hacerle llegar al receptor el mensaje, éstos dependerán del tipo de mensaje que se desea transmitir, así como del público al cual se dirige, éstos son muy diversos, impresos, audiovisuales, multimedia, etc. En los primeros se encuentran toda clase de publicaciones, libros, revistas, historietas, comics, folletos, carteles, etc. En los segundos se sitúan la televisión, el cine, los videos, diaporamas, etc.

El diseño gráfico transmite un mensaje, idea, concepto prefijado a través de códigos y medios visuales mediante la composición, ordenación y combinación de elementos conceptuales y visuales, destinados a cumplir una función dirigida a un público. Al diseñar se está resolviendo de algún modo la relación de ciertos elementos para llevar a cabo una comunicación visual, ésta puede tener elementos de composición múltiples y variados; el comunicador visual soluciona un problema con un fin específico para un público determinado.

Éste está destinado a cumplir una función dirigida a un público, de ahí se desprenden varios aspectos: conocer al público al que se transmite el mensaje; el tema, el tratamiento que se le da, la caracterización de las imágenes, el modo de impresión; es decir no es lo mismo una publicación dirigida a personas de un estrato económico-social elevado a uno bajo; para el primer grupo podría ser una publicación de fotografías de paisaje, decoración de interiores, galerías de arte, etc. en papel e impresión con acabados de lujo, selección de color, encuadernado, etc; para el segundo

forma, el ritmo, la estructura, el tratamiento, el movimiento, la orientación, el color, (incluyendo el negro y sus tonalidades,) etc. Conjuntando estos elementos constituyen el contenido global y expresivo del signo.

Un signo es una marca en la superficie, una expresión gráfica dirigida a un público con cierta intensionalidad prefijada “El signo es el punto de partida para el artista y el punto de llegada para el espectador”.<sup>71</sup> Un signo representa, expresa y comunica algo, tiene un contenido cada uno con un valor distinto, según su contexto proporcionan un significado para alguien, expresa algo acerca de cualquier cosa de la realidad o de la fantasía, el signo debe ser caracterizado, éste tiene varios elementos que lo componen como es el color, la forma, la textura, el tamaño, etc., éstos deben suscitar sensaciones o reacciones, interpretar, proyectar una idea, expresar sentimientos, tales como quietud, tranquilidad, dinamismo, orden concentración, actividad, diversión, etc.

*71. Fabris,  
German.  
op. cit.  
p.54*

El tratamiento que se le da a el signo, la técnicas utilizadas, el material de su ejecución, su caracterización dan la oportunidad de interpretar con mayor o menor eficacia cierto tema o mensaje. Los medios que se utilizan para caracterizar el signo deben ser oportunamente elegidos debido a que cada uno expresa cosas distintas, un signo realizado con escuadras y estilógrafo será menos expresivo que la acuarela o el pastel, pero su utilización dependerá del mensaje que se desea transmitir. “las técnicas serán siempre las que actuarán mejor como conectores entre la intención y el resultado”.<sup>72</sup> La forma, la caracterización, su estructura, equilibrio y estilo del signo señalan su capacidad expresiva. El signo representa una forma, un objeto de la realidad o fantasía, determina un lenguaje, cada uno tiene una relación con otros signos. Los signos gráficos son los componentes del mensaje visual: la tipografía, las ilustraciones, el color, las texturas, etc.

*72. Dondis,  
Andrea.  
op. cit.  
p. 29*

La caracterización del signo es el tratamiento, el modo de ser, sus cualidades sensibles de expresión, sus propiedades perceptivas visuales que se le dan a éste. No es lo mismo un mensaje dirigido a un adolescente, que para una persona de la tercera edad, un niño o un adulto; a cada uno les interesan distintas cosas y situaciones; el signo o conjunto de éstos deben tener su estilo propio para que sea reconocido de inmediato, debe haber cierta coherencia entre una imagen, su forma, su color; es decir para que una imagen dirigida a un público infantil de un cerdo (por ejemplo) parezca como tal deberá tener las características y elementos esenciales de éstos, pero con un tratamiento adecuado para el público al cual se dirige, siendo amable, alegre, lleno de color, con trazos firmes y sencillos; puesto que se

pueden encontrar una gran variedad de imágenes de cerdos, fotografías, pinturas, ilustraciones bidimensionales, tridimensionales, etc. cada una con una caracterización distinta dependiendo de qué mensaje se desea transmitir y a quien va dirigido. Una imagen de un cerdo para un cartel de embutidos será muy distinta a una dirigida a niños preescolares, su caracterización es diferente, ésta representada por formas, colores y técnicas que sean las más coherentes posibles dependiendo de el público y el producto. Un signo gráfico debe tener una caracterización visual para que la comunicación sea inmediata y precisa, cada imagen, cada técnica posee atributos específicos distinguiéndolas de las demás, proyectando un cierto mensaje según la necesidad de expresión.

El contenido es el mensaje y el significado, es lo que se expresa mediante una imagen, es de carácter informativo, en la comunicación visual el contenido va estrechamente ligado con la forma, no está separado de ésta, un mensaje visual siempre expresa algo, proyecta una idea, dirige, muestra, explica algo para alguien, el contenido puede cambiar de formatos o de medios para ser transmitido.

Un diseño está conformado por la composición de signos, “componer es organizar, provocar una visión, una lectura; suscitar ciertas sensaciones y emociones para obtener un determinado efecto”.<sup>73</sup> La composición de un mensaje visual debe ser precisa de tal modo que permita una rápida comprensión de éste. A través de la composición se materializan las ideas, transmitiendo al público al cual se dirige el mensaje, un concepto, conocimiento, cierta información, una interpretación de algo, etc. Al componer se reúnen, se coordinan y se disponen ciertos elementos formando un conjunto para expresar un mensaje preestablecido y poder lograr tener un efecto en el espectador. “Cualquier hombre debe leer y comprender. Aquí radica el esfuerzo de la interpretación, para hallar el justo camino en el amplio margen que ofrece la composición, de manera que el lector comprenda el valor expresivo y pueda gozar íntimamente del clima creado por la sabia fusión de distintos elementos”.<sup>74</sup>

73. *Fabris, German. op. cit. p.93*

74. *Ibid p.99*

Para que un diseño sea funcional requiere de un público que lo acepte, lo use, lo consuma. Una imagen dirigida a niños preescolares deberá manejar conceptos sencillos de entender, un contenido elemental, un tratamiento de formas con trazos expresivos, claros, mostrando figuras enteras, con gran colorido, sencillas, un mensaje directo, preciso, pues el niño comienza a conocer el ambiente que lo rodea.

### 3.2. La ilustración una disciplina de la comunicación visual

La comunicación visual posee múltiples y variadas disciplinas mediante las cuales se pueden transmitir mensajes, tales como la ilustración, la fotografía, pintura, escultura, cine, etc. cada una posee rasgos y características diversas. Para elegir la adecuada se debe considerar qué tipo de mensaje es y a quién va dirigido. En el proyecto de un memorama como propuesta gráfica de apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar se eligió a la ilustración como disciplina de la comunicación visual para su elaboración, siendo ésta la parte fundamental del proyecto, para poder transmitir el mensaje de una manera adecuada a las necesidades de los pequeños, puesto que es la que le da un sentido estético y funcional a la composición gráfica; por lo que se consideró necesario conocer los antecedentes de la ilustración.

La ilustración es un medio visual mediante la cual se pueden comunicar y expresar un sin fin de ideas, conocimientos y/o conceptos, sus posibilidades son sumamente versátiles, puede transmitir, difundir, interpretar determinada información, reforzar un texto, resaltarlo, complementarlo, aclararlo o contradecirlo, asimismo puede transmitir cualidades de un objeto, una persona, una situación política, social, económica; enfatizar ciertos aspectos, acentuarlos, resaltarlos, y/o suprimir lo que no es importante, o provoca un ruido visual informa, comunica, evoca algo que no está presente como si lo estuviera; puede expresar la visión del autor, sus sueños o su forma de ver ciertas cosas o situaciones de la vida o de la fantasía; su estilo y modo de expresión es múltiple y variada puede ser realista, concreta, abstracta, síntesis, fantasiosa, etc.

Ésta comunica visualmente una idea previsualizada, formando imágenes que representan conceptos abstractos "El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta el arte suele llamarse ilustración".<sup>75</sup> Frecuentemente la ilustración es empleada a partir de la necesidad de hacer más comprensible la información que se desea transmitir, es generada a partir de un concepto, describiendo, acentuando, ampliando, ayudando a comprender conceptos, ideas y/o conocimientos; debido a sus características es un instrumento adecuado para la solución de problemas de comunicación visual e información. Puede ser más descriptiva que el lenguaje verbal, aunque usualmente articula los dos tipos de lenguaje verbal y visual; siendo la ilustración un medio que transmite un determinado mensaje de una forma directa.

75. Dalley, Terence.  
*op. cit.*  
p.10

En esta disciplina de la comunicación visual se plasman luces, sombras, volúmenes, texturas, matices, tonos, colores que se perciben comunicando y expresando la realidad y/o la fantasía; para la elaboración de ilustraciones se pueden emplear múltiples y variadas técnicas, o la combinación de dos o más, como el lápiz, carboncillo, aguadas, acuarela, pastel, óleo, aerógrafo, gouache, lápices de colores, digital, etc. Cada técnica de representación gráfica marca un estilo y expresa algo distinto, creando un ambiente propicio para que llegue el mensaje al espectador.

La ilustración comunica algo representándolo visualmente, puede ser real o imaginario, de esto dependerá la forma de realización del mensaje, con qué propósito se realiza y a quién va dirigido, buscando siempre el causar una reacción en el espectador. Una ilustración es una imagen que tiene enormes posibilidades para comunicar cualquier tipo de información, puede narrar una historia sin la necesidad de texto escrito, o lo puede complementar, apoyar, aclarar, explicar, o contradecir; asimismo puede enseñar, mostrar, explicar algo para alguien, tiene una función y un propósito establecido, persiguiendo determinados objetivos, se dirige a un público determinado con características particulares, satisfaciendo de algún modo sus necesidades, transmite una idea provocando una respuesta; una ilustración puede ser clara y explicativa.

Al dirigirse a un público infantil el estilo y los trazos que se empleen han de ser sencillos, claros, descriptivos, sin que su tratamiento sea muy sintetizado, abstracto, o caiga en el realismo pictórico, para que el mensaje no se preste a confusiones; debido a que la forma, el color, el volumen expresan el contenido de éste, "la comunicación visual efectiva debe evitar la ambigüedad de las claves visuales y procurar expresar las ideas de la manera más simple y directa".<sup>76</sup> por tal motivo se eligió a esta disciplina de la comunicación visual como el elemento principal en la realización de un memorama como propuesta gráfica de apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar; una ilustración muestra, enseña, es explicativa por sí misma, los colores y las formas llaman la atención del niño pequeño.

76. Dondis,  
Andrea,  
*op. cit.*  
p. 169

Al transmitir gráficamente una idea, concepto, objeto, persona, animal, o personaje se puede realizar de muchas formas y estilos; éste último es la forma particular y peculiar de expresarse, con características propias de un lugar, una época, una cultura, una persona. "El estilo es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica. Una categoría o clase de expresión visual conformada

por un entorno cultural total".<sup>77</sup> Utilizando diversas técnicas, empleando elementos visuales como la forma, color, textura, tamaño; la forma es creada, construida por otras formas como el punto, la línea, el plano; el punto debe ser comparativamente pequeño y sencillo en cuanto a su forma; la línea delimita el contorno, es una expresión artística que proporciona dirección, no es estática, es espontánea, representa aquello que está en la mente de alguien, en su imaginación, haciéndolo de alguna manera real palpable, la línea es libre pero sin llegar a ser vaga e imprecisa, tiene una dirección, un propósito, va a algún sitio definido, puede adoptar formas muy diversas, sencillas, complejas, expresando algo definido, la línea expresa sentimientos y emociones de quien la ejecuta, se puede apreciar como una línea, expresa nerviosismo, aburrimiento, cualquier sentimiento o estado de ánimo, la línea describe un contorno, la cual representa todas las formas físicas existentes en la naturaleza, y en la imaginación del ser humano. El plano es una superficie bidimensional constituido por bordes que le dan forma.

*77. Ibid  
p. 149*

El tono es otro aspecto importante dentro de la ilustración, es la intensidad de luz y oscuridad que residen sobre un objeto, éste es la base de la expresión de la forma en su aspecto sólido, expresa dimensión, profundidad, distancia, referencias ambientales, movimiento; con el manejo de luces y sobras se puede dar un aspecto de tridimensionalidad, y de volumen, de la forma en el espacio, por medio de valor tonal es que vemos y describimos la luz, a éstos elementos se le añade el color, la línea es contorno, el tono es forma, volumen, delimita espacio; éstos elementos deben estar unidos con una intensionalidad prefijada en base a lo que se desea comunicar, así como el público al cual se dirige.

La ilustración abarca la vida que vivimos, el medio en el que nos desarrollamos, las cosas reales o imaginarias que nos rodean, es una expresión que produce sensaciones, sentimientos, reacciones; por medio de ésta se plasman ideas, conceptos, conocimientos, sentimientos, emociones, etc.

Resalta las características y los rasgos principales del objeto, concepto o personaje a ilustrar, ésta puede ser desde muy abstracta hasta sumamente compleja y llena de detalles, realista, surrealista, fantástica, etc. En la ilustración las áreas iluminadas son más iluminadas de lo que se cree verlas, las sombras son más intensas, los colores más firmes, quizá las formas más acentuadas, un tanto pronunciadas, incluso a veces exageradas, se pueden eliminar elementos que no sean tan importantes o que produzcan algún ruido visual, o enfatizar los elementos principales o con mayor importancia,



**sintetizar un poco, remarcar rasgos característicos, resaltar, poner énfasis sólo en los rasgos que tengan más expresividad.**

**Está constituida por signos gráficos sobre una superficie, en función de una idea encaminada a obtener un efecto determinado, ésta frecuentemente puede ser un medio fácil de comunicación visual ya que la comprensión del mensaje es más completa, sencilla, llena de expresividad.**

**Debido a que la ilustración comunica una información, una idea, un concepto, un conocimiento de forma concreta, evocando las cosas ausentes, para hacerlas presentes, siendo expresiva, resaltando las características de los objetos, personajes, situaciones, etc. los colores, formas, detalles, se eligió esta disciplina de la comunicación visual para la elaboración de un memorama como propuesta gráfica de apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar.**

### 3.3. Breve historia de la ilustración

La ilustración ha sido un dibujo analítico y descriptivo siendo un complemento en la narración de los manuscritos y libros desde tiempos antiguos; en Egipto se ilustraron pergaminos como El libro de los muertos, el Papyrus Ramessum, que datan aproximadamente del año 1900 a. C. En México las ilustraciones más antiguas se pueden encontrar en los Códices o Libros pintados expresando datos históricos y conceptos religiosos, aunque no tratan la historia propiamente dicha, sino que los realizaban por tratados; el código de Dresde es un tratado de astronomía, el Ometecuhtli se refiere a la creación de los cielos según los nahuas, el Tro-Cortesiano era un libro de texto de adivinación, para ayudar a los sacerdotes a predecir su suerte.



Figura 3.3.1  
Código Nahua  
Ometecuhtli.  
Explica la  
creación de los  
cielos

En el arte medieval iluminaban los escritos generalmente religiosos, siendo esto precursor de la ilustración, el más conocido quizá sea el Trés Riches Hures del Duque de Berry mostrando gran detalle en la pintura en miniatura.

A mediados del siglo XIV la ilustración deja a un lado la iluminación de textos convirtiéndose en pintura de tableros, aunque la Iglesia, el Estado y la gente con un alto poder adquisitivo seguía encargando ambas cosas hasta entrado el siglo XV, más adelante los griegos y romanos emplearon la ilustración con perspectiva, utilizando la capacidad de observar y transformar lo que se ve en una acertada representación bidimensional de

un objeto tridimensional, siendo en el Renacimiento donde representaban concretamente la perspectiva.

Leonardo Da Vinci (1452–1519) y Alberto Durero (1471–1528) fueron dos grandes precursores de la ilustración que colaboraron con la perspectiva y el gran detalle. Da Vinci realizó una profunda observación y meditación de la realidad del medio ambiente natural y de las estructuras geológicas, veía detalladamente las modificaciones de color y la nitidez de las formas a larga distancia, llegando a sugerir la perspectiva atmosférica, combinaba el arte con estudios científicos para poder obtener mayor precisión, alternaba los colores claros y oscuros para crear profundidad; además de sus pinturas realizó un diseño detallado de un motor de pesas, indicando los detalles de una manera sencilla y clara; siendo esto último precursor de lo que hoy es la ilustración técnica.

Figura 3.3.2  
Leonardo Da Vinci "San Gerónimo"



Figura 3.3.3  
Leonardo Da Vinci "Il Condottiere"



Figura 3.3.3

Figura 3.3.2

Alberto Durero utilizó la perspectiva para añadir detalle y exactitud a su estilo sobrio y narrativo, trabajó en el taller de Wolgemut donde empezó una amplia actividad gráfica, en el que imprimió el libro "Crónica mundial

de Schedel”, libro con la más vasta ilustración del gótico tardío alemán a base de grabados en madera, más tarde por el año de 1492 ilustró las “comedias de Terencio”, que no se llegaron a publicar, pero aún se conservan 125 planchas dibujadas, 6 planchas talladas y 7 grabados, asimismo ilustró el “Apocalipsis de San Juan”, este libro se editó en versiones alemana y latina; Durero realizó la composición con texto e ilustraciones, sus grabados le interesaban a un público más extenso y heterogéneo, igualmente realizó innumerables pinturas. Tanto Leonardo Da Vinci como Durero impusieron la claridad de detalles en sus dibujos; desde entonces ha crecido la demanda de ilustraciones.



Figura 3.3.4  
 Alberto Durero  
 “El caballero, la  
 muerte y el  
 demonio”  
 Grabado sobre  
 plancha de cobre

*Figura 3.3.4*

La ilustración de libros se desarrolló a partir del siglo XV, el texto y la ilustración se grababan en el mismo bloque de madera; con la invención de la imprenta de tipos móviles se ampliaron las posibilidades de ilustraciones con textos y la reproducción de las ilustraciones, siguiendo dos direcciones: los trabajos para reproducirse y la pintura narrativa. A partir de 1660 la demanda de ambas fue en aumento.

En los siglos XVI y XVII la ilustración se amplió, quizá el ilustrador con mayor influencia fué Geoffroy Tory, francés quien laboró con elementos de una página tales como la ilustración, tipografía y márgenes; al mismo tiempo en Japón la escuela Ukiyo- e desarrolló la técnica de la Xilografía en color.

En Inglaterra ilustradores como William Hogart (1697-1764) empleó plumas y lavados de tinta para realizar sus caricaturas de sátira; Thomas Rowlandson (1756-1827) ilustró el “Microcosmos de Londres”, William Blacke (1757-1827) desarrolló un proceso al que llamó “impresión iluminada” en el cual se grababan el texto y las ilustraciones en relieve para posteriormente colorearla a mano, aplicando tintes; produjo la impresión al aguafinta, ilustraba libros en grandes planchas de color. Los tres realizaban ilustraciones como una actividad secundaria aparte de sus pinturas, grabados de madera o metal, que usualmente se hacían a partir de los bocetos de los ilustradores.

Figura 3.3.5  
William Blacke  
“impresión  
iluminada”



Figura 3.3.5

En 1796 Alois Senefelder alemán, inventó la litografía fué la primera técnica de impresión a partir de una superficie plana, utilizando agua y aceite, este proceso se basa en el principio de que el agua y la grasa no se

mezclan; por lo que la imagen se dibuja con un material graso sobre la superficie de una plancha o piedra. Uno de los primeros libros que se ilustraron con esta técnica fué “Fausto”, ilustrado por Delacroix en 1828. Escritores de esta época como Charles Dickens, y Emile Zola publicaron sus novelas con episodios ilustrados.

En 1851 con la invención de la cromolitografía ilustradores como Kate Greenaway y Edmud Evans introdujeron el color en las ilustraciones de libros. Más adelante con la invención de la cámara oscura los ilustradores se vieron influenciados por este invento para estudiar y observar los temas de algunos de sus dibujos, realizando pinturas e ilustraciones con mayor detalle. Con el invento de la fotografía se desarrollaron ilustradores en dos vertientes, unos que la consideraron una amenaza para su trabajo teniendo que desarrollar su propio estilo para poder salir adelante sintiendo que ello significaba un atentado para su trabajo, y los que aprovecharon al máximo este invento fusionando el realismo con su imaginación creativa; los impresionistas empezaron a trabajar a partir de ella, dejándose influir por ella; más tarde surge en unos casos la ilustración que se le denomina Realista-fantástica.

La revolución industrial del siglo XIX permitió el desarrollo de nuevos inventos tanto de maquinaria como pigmentos y tintes que añadieron nuevos colores al mundo de la ilustración, colores de cromo, cadmio, cobalto, etc. La edad de oro de la ilustración contó con muchos ilustradores de gran talla como: Carl Larsson (1853– 1919), Arthur Rackham (1867–1939), Edmud Dulac (1882– 1953). Otro adelanto importante de siglo XIX fué la producción de semitonos permitiendo imprimir a todo color, la superposición de tintas cian, magenta, amarillas y negras separadas por tramas logró producir infinidad de tonos, haciendo posible la reproducción de obras a todo color.

El artista William Morris escritor, artesano, ilustrador, diseñador realizó composiciones con tipografía, color e ilustraciones, resaltando la importancia del arte; las aportaciones de sus obras lograron que se reconociera la importancia y la calidad del diseño.

Después de la primera Guerra Mundial al fundarse la escuela de la Bauhaus Walter Gropius intentó reconciliar el arte con lo funcional; dicha escuela de diseño pretendía formar alumnos que fueran expertos en el arte y a su vez funcionales, puesto que en el diseño existe una información que se debe transmitir para llevar a cabo una comunicación visual a un

determinado público, en tanto que la función esencial del arte es cambiar, motivar, intensificar la percepción de la realidad por cada persona. Todo avance tecnológico ha sido aprovechado por los ilustradores.

A partir de los siglos XIX y XX el desarrollo de la tecnología abrió nuevas oportunidades al campo de la ilustración y de toda actividad gráfica y artística, dando paso a la invención de nueva maquinaria y procesos impresión, permitiendo la disposición de una vasta gama de colores, agregando nuevos tonos a merced de la experimentación con tintes y pigmentos muy variados y sofisticados. En el siglo XX se han abierto nuevas posibilidades de desarrollo de la ilustración como son el cine y la televisión, así como la publicidad que día a día cobra mayor importancia; estos avances tecnológicos y el relativo abaratamiento de las impresiones han permitido una mayor difusión de libros ilustrados, periódicos, revistas, carteles, etc. *El ilustrador sigue teniendo la necesidad de las mismas cualidades de análisis y transformación que sus antecesores para poder sintetizar una representación en plano tridimensional a uno bidimensional.*

Actualmente con el consumo acelerado la ilustración está destinada a ser impresa y publicada por los diferentes medios de comunicación tales como el libro, revista, cartel, periódico, folleto, gaceta, flash cards, materiales lúdicos y didácticos, libro-objeto, cine, televisión, videos, internet, multimedia etc. Con la invención de la computadora se ha propiciado un avance sustancial en la ilustración. Hoy por hoy los diseñadores, comunicadores visuales e ilustradores disponemos de una vasta variedad de recursos y técnicas además de las tradicionales como la fotografía y la computadora que son instrumentos que se pueden utilizar para realizar una gran gama de ilustraciones.

## 3.4 Tipología de la ilustración

Como se ha visto con anterioridad la ilustración es la disciplina de la Comunicación Visual encargada de interpretar el universo por medio de códigos visuales, tiene por objeto aportar recursos estéticos así como ampliar a través de éstos el conocimiento del espectador sobre algún tipo de información. Para éste fin se vale de diversas técnicas de representación. El Colegio de ilustradores de la Escuela Nacional de Artes Plásticas ha elaborado la siguiente clasificación de la ilustración denominándola “Tipología de la ilustración”. Clasificándola por aspectos básicos que la conforman, tales como: por su función, por origen, por destinatario, por proceso y por contenido.

1. Por su función se encuentran cinco áreas básicas:

- 1.1 Ornamental
- 1.2 Didáctica o educativa
- 1.3 Promocional
- 1.4 Publicitaria
- 1.5 Lúdica

2. Por su origen se hallan dos áreas básicas:

- 2.1 Análoga
  - 2.1.1 Bidimensional
  - 2.1.2 Tridimensional
- 2.2 Digital

3. Por destinatario se consideran los siguientes aspectos:

- 3.1 Edad
  - a. Niños
  - b. Jóvenes
  - c. Adultos
  - d. Ancianos

3.2 Nivel socioeconómico

- a. Bajo
- b. Medio
- c. Alto



### 3.3 Nivel sociocultural

- a. Básico
- b. Medio
- c. Medio superior
- d. Superior

### 3.4 Actividad

- a. Obrero
- b. Obrero calificado
- c. Oficial
- d. Técnico
- e. Profesional técnico
- f. Profesionista
- g. Especialista

### 3.5 Sexo

- a. Femenino
- b. Masculino

## 4. Por proceso se destacan:

### 4.1 Tradicional

- a. Offset
- b. Serigrafía
- c. Litografía
- d. Otros

### 4.2 Propositiva

- a. Museos, publicaciones afines, libro-objeto
- b. Galería, fax, fotografía

### 4.3 Digital

- a. Programas de ilustración
- b. Programas de fotografía
- c. Internet

### 5. Por contenido se distinguen:

- 5.1 Científica
- 5.2 Fantástica o ficción
- 5.3 Editorial
- 5.4 Infantil
- 5.5 Literaria

1.1 La función ornamental de la ilustración es puramente estético frecuentemente cumple con la necesidad del diseño editorial, que en algunas ocasiones la ilustración se toma como un pretexto de cubrir cajas o diagramaciones, se recurre a la viñeta a línea o actualmente el clip art autorizado en lo cocerniente a lo digital; el clip art son una serie de viñetas que no buscan satisfacer una necesidad específica de una tercera persona, o un público determinado, sino que posiblemente las hacen con la finalidad de que mucha gente las pueda usar para diversos fines.



Figura 3.3.1



Figura 3.3.2

La figura 3.3.1 muestra una ilustración ornamental que tiene la función de cubrir la diagramación que el texto no alcanzó a llenar.

Figura 3.3.2 muestra una pieza de clip art, que puede ser empleada para diversos fines

**1.2 Didáctica.** Ésta función va más allá de lo estético debe ser práctica y funcional, usualmente se complementan la imagen y el texto; transmite un conocimiento, es demostrativa, describe informaciones complejas, hace comprensibles las cosas imperceptibles para el ojo humano, o las impenetrables para nuestros sentidos, complejas, ocultas y/o los procesos temporales, que no alcanzamos a imaginar. Su estrategia es el razonamiento que invita a la reflexión lógica a través de la representación de conocimientos por medio de la demostración y la explicación. Posee un contenido informativo, transmitiendo elementos que para un público específico son nuevos; evoca las cosas o situaciones que incluso no podríamos imaginar para hacerlas presentes.

Este tipo de imágenes invitan al receptor a tener una participación activa, extrayendo de éstas conocimientos, conceptos y valores que le sean de utilidad en su vida personal.

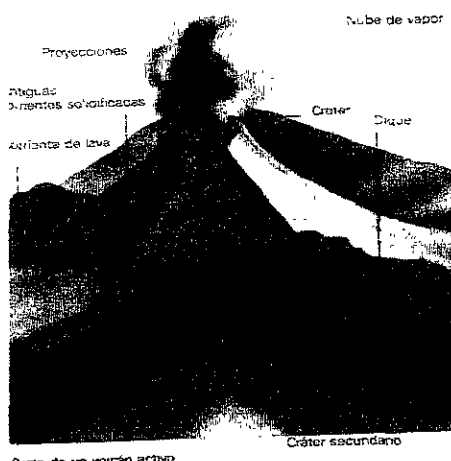


Figura 3.3.3  
Ilustración  
didáctica: corte  
de un volcán  
activo

Frecuentemente en ella se hace un trabajo exhaustivamente detallado, es concreta, logrando una forma final con alto grado informativo, datos depurados hasta lo esencial pero sin llegar a mutilarlos o sacarlos fuera de su contexto, de sus interrelaciones y de su identidad, debe ser sumamente explícita empleando un trabajo realista o hiperrealista.

Existe un sin número de objetos, conceptos o ideas que pueden ser transmitidos y representados mediante la didáctica gráfica, el público al cual va dirigido es de suma importancia para su realización. El dibujo técnico, el diseño industrial, las representaciones del espacio, la física,

geografía de la tierra, la vida cotidiana, las obras escolares, (considerando dentro de éstas desde el kindergarten hasta obras para profesionistas; las cuales deben ser tratadas dependiendo al público al que van dirigidas) instrucciones de ciertos objetos, éstos y muchos más conceptos son susceptibles de ser representados mediante la ilustración didáctica.

**1.3 Ilustración promocional** no busca vender un producto específico, ni que la imagen de éste quede grabada en la mente del consumidor potencial, para posteriormente provocar una conducta de consumo, tampoco es únicamente ornamental. Frecuentemente es utilizada para que la imagen de una persona o compañía se queden en la memoria de sus clientes ya cautivos, asimismo promueve la imagen de una persona, o su servicio; como se puede apreciar en la figura 3.3.3 el mensaje que transmite es aquello que hace una persona, sus servicios que ofrece; con ella el ilustrador se promociona a sí mismo, expresando su estilo y creatividad; no vende directamente un producto. Igualmente puede promocionar actividades deportivas como maratones, competencias olímpicas, etc.



Figura 3.3.4  
Ilustración con  
función  
promocional  
Lucía Valencia

1.4 La función básica de la **ilustración publicitaria** es la motivación, despertar la atención y el interés del consumidor potencial, con una capacidad de atracción, sorprender, motivar, emocionar, encantar con el objeto de provocar una conducta de consumo, crear nuevas necesidades; para lograr esto se utilizan imágenes atractivas, fascinantes, llenas de colorido, slogans, marcas, logotipos, etc. con estrategias de motivación, difusión, repetición, empleando la mayor de las veces figuras retóricas. La imagen publicitaria representa productos que se quieren vender mediante la forma y el color, transmitiendo sensaciones y situaciones de ese producto en función. Es un medio de comunicación en el que invita al espectador a que consuma un producto.

En este tipo de imágenes se recurre a estrategias de persuasión, que consiste en la sensación, el impacto, la sorpresa, la sensualidad perceptiva, el hiperrealismo, la fascinación y la sensibilidad estética para producir en el espectador una convicción por medio de la seducción.

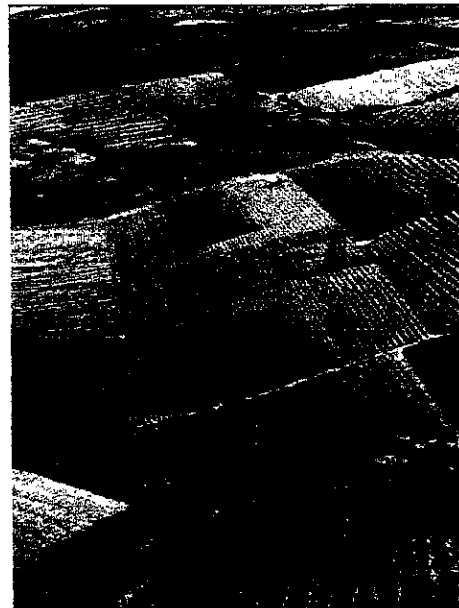


Figura 3.3.5  
Ilustración para  
HERDEZ  
Dante Escalante  
Estudio

1.5 **Lúdica**. Su función es el entretenimiento, se presenta en juegos de mesa como rompecabezas, memoramas, serpientes y escaleras, loterías, turistas, etc. En ella interviene la interacción del espectador, manipulando y entrando en contacto directo con el material de juego, la temática a tratar es muy variada, así como su estilo y su técnica.

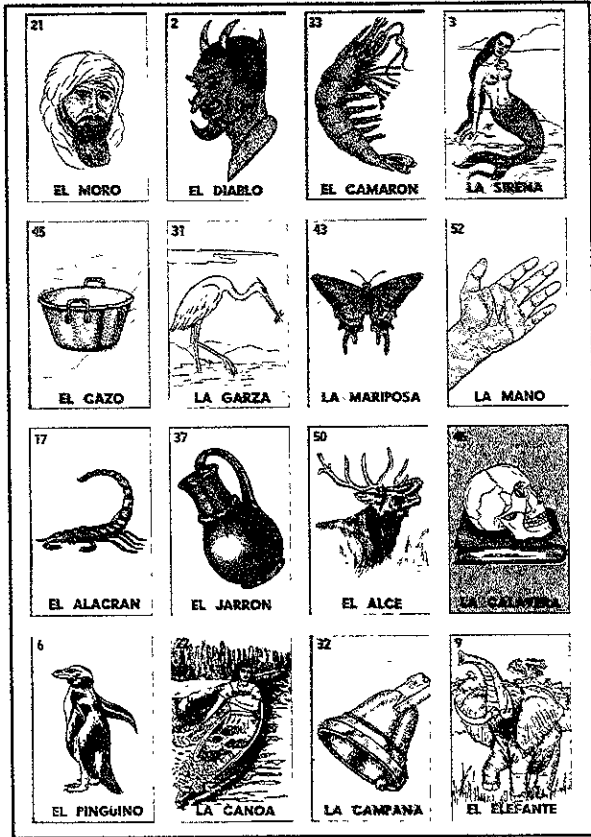


Figura 3.3.6  
Ilustración lúdica:  
Lotería

2. Por su origen se encuentran dos áreas básicas: Análoga 2.2.1  
Bidimensional 2.2.2 Tridimensional 2.2 Digital



Figura 3.3.7



Figura 3.3.8

Figura 3.3.7  
Ilustración  
análoga:  
bidimensional

Figura 3.3.8  
Ilustración  
análoga:  
tridimensional

5. En el **contenido** de cada ilustración dependerá en gran medida de el público al cual se dirige siendo esto un factor importante, reflejando en éste el tratamiento de la imagen, así como frecuentemente su técnica, así podemos ver que la ilustración fantástica se realiza con aerógrafo y/o digital, empleando en ella un alto grado de desarrollo de técnica e hiperrealismo, representando violencia y agresividad; por el contrario de la ilustración infantil el contenido y conceptos que se manejan son fáciles de comprender, sus formas y colores sencillos, sin ser violenta o agresiva. Por tal motivo se consideró necesario presentar las características principales del contenido de las ilustraciones abarcadas en cinco principales grupos: científica, fantástica, editorial, infantil y literaria.

5.1 **La ilustración científica** tiene como objeto comunicar, transmitir, explicar, mostrar conocimientos, tratando de producir un efecto de realismo y veracidad, provocando una reacción comprensiva de algún concepto, idea, situación, proceso, transformaciones, relaciones, desplazamientos, evoluciones, estructuras y otros fenómenos multidimensionales del mundo físico y social, las cuales son invisibles por naturaleza, para hacerlas visibles. Este tipo de ilustraciones no son una expresión de una visión del universo a través de la sensibilidad; en contraparte es una exactitud funcional, es una transmisión exacta de la realidad, son representaciones visuales que tienen la capacidad de interpretar, difundir y contener un buen número de ideas y conceptos con la finalidad de ser transmitidas por vía del razonamiento al consumidor potencial.

Figura 3.3.9  
Ilustración  
científica:  
Estructuras de  
una célula viva



Estas contienen un alto grado de especificidad, detalle, exactitud de los modelos, finura en el dibujo con efectos de color, volumen, texturas,

imitando los elementos, cualidades y características de la realidad, puede presentar las diferentes vistas del objeto ilustrado, los cortes múltiples.

El ilustrador traduce el mensaje que percibe ya sea de un microscopio, un telescopio o cualquier otro aparato con el que pueda entrar en contacto con su objetivo, de tal forma que el mensaje sea explicativo, representando los elementos originales que conforman el objeto; en las imágenes científicas se depuran o eliminan los ruidos visuales, es decir la información innecesaria para hacerla más inteligible y expresiva, ayudando a visualizar cosas que no son de naturaleza óptica, para hacerlas imaginables, concebibles y comprensibles.

**5.2 Fantástica o ficción** La ilustración fantástica naturalmente no representa escenas de la vida cotidiana, ni de la vida real, es una forma de comunicar pensamientos e interpretaciones del mundo que nos rodea, el trabajo del ilustrador fantástico es estimulante y exitante para el consumidor potencial, dándole la oportunidad de apreciar historias que no haya visto o escuchado con anterioridad. Este tipo de ilustraciones no requiere de un trabajo analítico o intelectual para su realización, pero si de una estricta disciplina para aprender y perfeccionar las técnicas que sean más óptimas para poder transmitir una idea o un concepto visible dentro de una imagen concreta, la visualización en este tipo de ilustración es ilimitada con una apreciación de fantasía del mundo.

La temática que usualmente se utiliza en esta clase de ilustraciones es la ciencia ficción, la fantasía, guerras, conflictos espaciales con sofisticados armamentos elementos mitológicos y simbólicos como la serpiente que ha sido utilizada para representar el mal, personajes mutantes, mitad hombre mitad animal, con pieles, garras, alas de diversos animales, arquitectura, edificios, avenidas mágicas.

Se han hecho escenas representando desde la Iliada y la Odisea, sus aventuras, su cultura; civilizaciones de bárbaros, Sirenas, Amazonas, sacándole el mayor provecho a su belleza natural en sus formas, llenándolas de detalles y elementos de fantasía, piratas espaciales, civilizaciones del futuro, empleando un alto estilo realista cargado en detalles y texturas.

La manera en como aprecian los artistas la violencia, relacionándola con la fantasía, la ciencia ficción, escenas eróticas; empleando todos los elementos para crear representaciones de aventura, mezclando en ellas peligro, acción, romance, momentos exitantes, puesto que violencia, sexo, guerra, conflictos son sentimientos en los que se ve involucrado el ser humano.



Representando sus propio héroes inspirados en la literatura de Shakespeare, como lo hace en sus trabajos Chris Achilleos, un gran artista de ilustraciones fantásticas, que algunas de ellas llevó al cine; pasando por la literatura moderna buscando las mejores aventuras de sexo y violencia.

El propósito de la ilustración fantástica es cautivar a la audiencia en un camino para cada vez hacerlo más astuto; de ahí parte la razón por lo cual está cargada de detalles y su técnica representativa debe ser manejada de una manera impecable, para producir efectos de piel humana mutante a la de una serpiente, un vampiro, un dragón, o personajes con armadura de metal, pero dando la impresión de ser ligera y flexible.

Figura 3.3.10  
Boris Vallejo 1979

Boris Vallejo es considerado uno de los mejores artistas de ilustración fantástica, ha llevado su trabajo a la realización de series televisivas como: "Conan", "Tarzan y Doc salvaje", entre otras.



**5.3 La ilustración editorial** se encuentra en producciones tales como el libro, revista, periódico, cómic, gacetas periódicas y diversas; ésta informa sobre datos y acontecimientos de la sociedad en la que vivimos, así como opinión y crítica d personas del medio. Utilizando en ella la estrategia de mostración documentaria, empleando múltiples y variados estilos, a veces el realismo para poder lograr ser un testimonio irrefutable, de algo, alguien

o una situación política, social o cultural que existe o existió dentro de la sociedad en la que vivimos. Dentro de esta clasificación se encuentra la caricatura política, la cual critica, hace sátira o describe alguna situación actual.

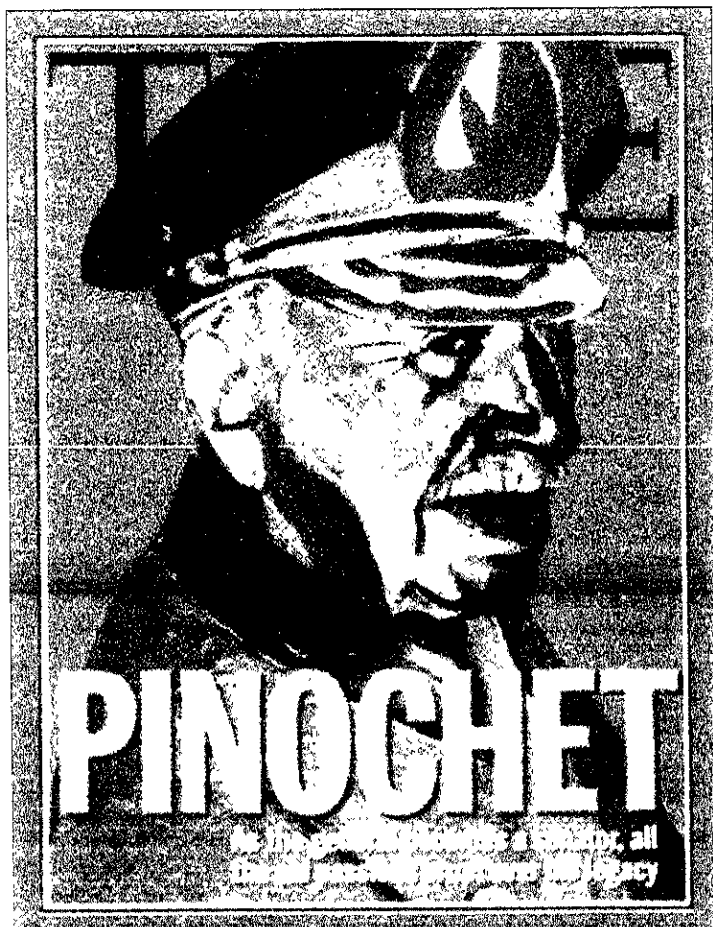


Figura 3.3.11  
Ilustración  
editorial de la  
revista "Time"

Figura 3.3.12  
Ilustración  
editorial,  
caricatura política  
Periódico  
Calderón  
"Reforma" 5  
octubre 2001



**5.4 Infantil.** En este el tratamiento de la imagen es sencillo, lleno de colorido con conceptos fáciles de entender, frecuentemente amables, alegres, puesto que el público al que va dirigido comienza su vida y no tiene muchas experiencias; su grado de complejidad irá en aumento en medida del desarrollo del niño; es decir las imágenes para niños entre 2 y 5 años carecen de texto, formas sencillas, definidas, llenas de color, su presentación es pequeña, plastificada o de cartón de alto puntaje, adaptados a la manipulación del pequeño, aunque vengan en presentación de libro; para infantes de 6 años en adelante se introduce un texto pequeño y sencillo, posteriormente uno más complejo, las ilustraciones son más pequeñas, su material menos resistente al maltrato, así sucesivamente.

Frecuentemente su intención es el entretenimiento y didáctica; en ésta última se pretenden transmitir conocimientos básicos como los colores, las figuras geométricas, cuadrado, triángulo, círculo, los animales o conceptos sencillos de entender tales como arriba, abajo, izquierda, derecha, hábitos de limpieza, etc. con el objetivo de fijar imágenes muy concretas en la memoria visual del niño; la ilustración infantil lo muestra todo, siendo explicativa por ella misma, su tratamiento es amable, sencillo, alegre, sin

llegar a lo abstracto y sin ser agresiva, suelen llenar el formato en que son presentadas. Usualmente se presenta en libros infantiles, cuentos, libros para iluminar y recortar, así como material lúdico como memoramas, rompecabezas, loterías, serpientes y escaleras, turistas, etc.

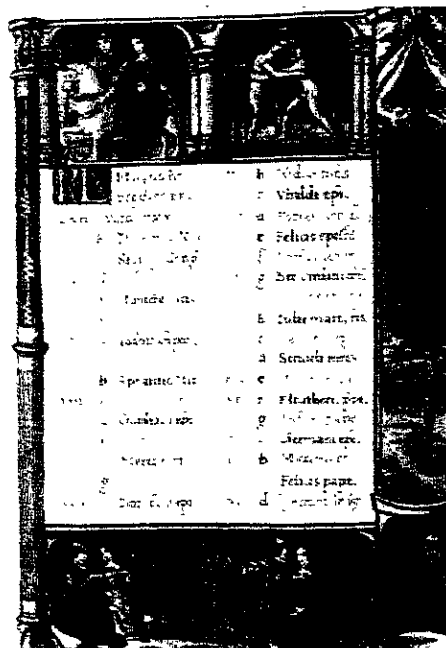


Figura 3.3.13  
Ilustración infantil  
cuento: "Buenas  
noches" Disney  
Enterprises Inc.

5.5 El **contenido literario** de ilustraciones tiene sus inicios a partir del siglo XV, en ella las imágenes y los textos se grababan a mano, uno de los primeros en desarrollar este tipo de ilustración fue Dürero; más tarde se introdujo la litografía, siendo uno de los libros importantes que se ilustró en ese momento "Fausto" ilustrada por Delacroix en 1828, otro gran ilustrador de libros fue William Blacke, el realizaba un trabajo conjunto, pues escribía e ilustraba sus obras él mismo.

En el contenido literario las imágenes refuerzan, amplían, apoyan, describen, en algunas ocasiones contradicen el texto. Algunas veces el texto se hace en base a la ilustración y en otras a la inversa.

Figura 3.3.14  
 Libro de horas  
 manuscrito  
 francés dedicado  
 al mes de mayo e  
 ilustrado en  
 temple de clara  
 de huevo



### 3.5 El papel del comunicador gráfico en la elaboración de material educativo

El diseñador/comunicador gráfico transmite mensajes por medios y códigos visuales, éste persigue un propósito, busca qué comunicar y cómo hacerlo, así como a que público se dirige; el mensaje que transmite debe ser funcional, no es solo algo estético, o algo que se ve bien, un adorno, éste cumple una función específica. Para poder elaborarlo debe conocer al público al que se dirige, comprender su capacidad cognoscitiva, el objetivo que persigue. Un diseño gráfico esta constituido por dos elementos: la parte estética y la funcional; en éstos no se pueden dejar a un lado uno de estos elementos; un diseño gráfico es la expresión visual de algún concepto, idea, representa un objeto, puede ser un mensaje o un producto, el cual debe ser fabricado, distribuido, utilizado por un público determinado en relación con el ambiente en el que se desarrolla.

Cuando se trata de niños el comunicador gráfico ha de encontrar la mejor manera de comunicarse con ellos, empleando un lenguaje claro y sencillo, que a ellos les atraiga, les resulte interesante, lo comprendan con facilidad. Un mensaje dirigido a infantes ha de transmitir algún conocimiento, por sencillo que éste parezca.

Una imagen transmite visualmente las características y cualidades de algo, el valor de ésta lo determina su entorno, la imagen necesita de un público, un espectador para ser llenada de contenido, de experiencias, remitiendo éstas a algo prefijado.

El objetivo del comunicador visual es alcanzar un fin , ya sea éste del tipo que fuera, promoción, publicidad, informativo, educativo, fantasioso, lúdico, etc., para ello ha de hacer ciertas elecciones que persigan reforzar y fortalecer las intensiones expresivas del mensaje que se desea transmitir a fin de lograr la mejor respuesta posible.

El emisor (comunicador gráfico) al elaborar mensajes elige y combina ciertos signos y no otros dependiendo de la concepción del público, manejando el plano del contenido y el expresivo atendiendo a la funcionalidad y a la finalidad del proyecto requerido. “El diseñador trabaja con un lenguaje de signos e imágenes, y en todos los casos está tratando de comunicar información (que puede no ser nueva ni interesante) de un modo que resulte nuevo e interesante para el público”.<sup>78</sup>

78. Dalley, Terrence. *Guía completa de ilustración y diseño*, Barcelona, Ed. Blume, 1981, p.108

El comunicador visual se puede expresar por un sin fin de medios a un público extenso y heterogéneo, por tal motivo es necesario hacer una selección dentro de ese gran público con gustos y necesidades distintas, saber a quién se dirige, cuáles son sus grados de madurez y desarrollo físico, mental y emocional, pautas educativas; así como sus características sociales, culturales, económicas, etc. cuáles son sus gustos y preferencias; así como conocer el mensaje que se va a transmitir; para que partiendo de éstos puntos elija el método, la disciplina de la comunicación visual, los elementos, la técnica que le resulte más conveniente.

El campo de la ilustración es enorme, puede ser empleada aun sin fin de medios impresos, audiovisuales, multimedia, tales como: revistas, carteles, periódicos, materiales gráficos didácticos, etc. en los que destaca sin lugar a dudas el libro, así mismo puede ser aplicada a materiales lúdicos como loterías, memoramas, rompecabezas, serpientes y escaleras, turistas, etc. en televisión, cine, videos, internet.

La ilustración es una disciplina de la comunicación visual de la cual dispone el diseñador/comunicador gráfico para ayudar a entender ciertos conceptos, (entre otras funciones de la ilustración) a partir de informaciones pertinentes; la ilustración con función didáctica conduce, guía, motiva, orienta e incentiva eficazmente al aprendizaje; el objetivo de la utilización de la ilustración aplicada a algún material gráfico didáctico, ya sea un libro, flash cards, carteles, o en cualquier otro soporte como podrían ser elementos lúdicos es ayudar a mejorar la enseñanza-aprendizaje, así como provocar una respuesta activa en el educando, de tal modo que capte con mayor facilidad las ideas y/o conceptos que se le desean transmitir; les de forma, las convierta en una experiencia real de aprendizaje; la ilustración con función didáctica debe tener determinadas características para estimular al educando a adquirir determinados conocimientos, y a su vez obtener el resultado del aprendizaje.

La ilustración con función educativa es un vasto campo en el que el diseñador/comunicador visual puede desarrollarse, expresando por medio de imágenes conceptos que de otra forma sería difícil comprender.

Como se ha visto el acto didáctico es un proceso de comunicación, donde el emisor es el educador, el receptor es el educando, el mensaje es la enseñanza, y el medio para transmitirlo en algunos casos es la ilustración didáctica. En este modelo de comunicación todos los elementos son de interés para un comunicador gráfico, aunque el medio por el cual es

transmitido el mensaje, es de interés particular, ya que él debe elaborarlo de tal modo que se puedan transmitir conceptos, conocimientos, habilidades, ideas, experiencias, etc. de tal forma que el público al cual es dirigido el mensaje lo comprenda. El tratamiento de las ilustraciones debe transmitir el concepto preestablecido de una forma funcional, éstas pueden ser realistas, hiperrealistas, o sencillas.

Una vez seleccionado el público al cual se dirige, así como el mensaje que se desea transmitir se procede a la selección del material adecuado, el cual reside en que el educando (alumno) pueda interactuar con dicho material, así mismo depende del contenido y los objetivos del aprendizaje. El contenido es de gran importancia para el comunicador gráfico, éste lo debe elaborar de tal forma que el receptor comprenda el significado de lo que se está expresando, representando gráficamente un concepto, una idea; con un tratamiento y una caracterización de la imagen adecuados al desarrollo del público al cual va dirigido, pues éste interpreta las imágenes y les proporciona un significado, debido a que en el mensaje visual el contenido va de la mano del plano de la expresión. "El contenido es fundamentalmente lo que se está expresando, directa o indirectamente; es el carácter de la información, el mensaje".<sup>79</sup> El mensaje tiene la finalidad de transmitir alguna información, un concepto, una idea, explicar, expresar, dirigir, reforzar, etc.

79. Dondis,  
Andrea.  
*op.cit.*  
p.123

El diseñador/comunicador gráfico tiene frente a sí una gran gama de posibilidades de expresión, cada una puede transmitir un mensaje distinto a un público siempre extenso y heterogéneo, por lo que se ha de elegir la disciplina que resulte la más conveniente para el mensaje que se desea transmitir; por sus posibilidades de expresión conceptuales y técnicas se eligió a la ilustración. Al realizar un memorama como propuesta de material didáctico para el apoyo del aprendizaje de las letras del alfabeto se transmite un mensaje, que debido al público al cual va dirigido ha de ser sencillo y claro, sin que los trazos y el tratamiento de las imágenes se presten a confusiones; su objetivo es que los niños preescolares se vayan introduciendo al complejo mundo del lenguaje escrito para ello se proponen ilustraciones con función educativa siendo el medio para transmitir el mensaje, tipografía, un margen de color relacionado con la ilustración, formato y composición. En esta comunicación visual como en todas el mensaje no se separa de la forma, es decir el contenido del mensaje lo expresan las ilustraciones, tipografía y la composición de los elementos.



### 3.6 La importancia de la ilustración en el material educativo

Para la elaboración de material educativo se consideró necesario ampliar dos conceptos la ilustración con función didáctica y la ilustración con contenido infantil, pues este último es el público de nuestro interés particular.

Existe una gran cantidad de imágenes, cada una es una forma con contenido que expresa conceptos variados, diferentes cada uno entre sí, acciones, estados de ánimo, ideas, conocimientos, sueños, escenas de la realidad o de la vida cotidiana, así como de la fantasía, o de lo que existe pero que no es perceptible a nuestros sentidos, evocan cosas o situaciones haciéndolas presentes, representan organizaciones, instituciones, etc. Cada una es realizada pensando en qué concepto o idea se desea transmitir en las que se emplean las disciplinas de la comunicación visual (pintura, ilustración, fotografía, etc.) y las técnicas que solucionen mejor el problema visual, pues éstas actúan como conectores entre la intención y el resultado; no es lo mismo una fotografía a una pintura, o una ilustración, cada disciplina expresa cosas y situaciones distintas por lo que se ha de considerar cual es la adecuada para el trabajo que se va a realizar; así mismo una imagen hecha con estilógrafo, a una realizada en acuarela o pastel, cada una expresa cosas distintas, y se deben emplear dependiendo de la intención. Imágenes hay con propósitos funcionales o completamente artísticas; éstas son en lo general de naturaleza directa, una representación de lo que se desea transmitir, aunque su tratamiento es múltiple y variado, pueden ser completamente abstractas o ricas en detalles representacionales, realistas, hiperrealistas, fantásticas, síntesis, etc. El nivel representacional está estrechamente ligado con la experiencia del espectador.

Los elementos de una imagen son su significante: la forma, el color, el tono, la línea, la textura, la proporción, y su significado: el concepto que se desea transmitir. Los miembros de una cultura deben compartir ese significado asignado a un objeto común.

#### Imagen didáctica

Una imagen didáctica es distinta a cualquier tipo de imagen, puesto que ésta es informativa, es realizada con la intención de que sirva para el

aprendizaje, y para una motivación en general. Su forma dependerá de su contenido, del conocimiento que se desea transmitir, del público al cual es dirigida, del mensaje que se quiere transmitir, el dato a proporcionar. En algunos casos la imagen es el medio imprescindible para transmitir alguna información. Cuando es mostrada una imagen el público podrá comprender en muchos casos mejor que si simplemente se le habla de ello, inclusive puede adquirir conocimientos, ya que una de las funciones de la imagen es evocar algo, hacerlo presente, aunque no lo esté.

Uno de los objetivos de la imagen didáctica o educativa es enseñar acerca de las cosas que no se pueden experimentar directamente, o que sería sumamente complicado explicarlo verbalmente; como serían la estructura de la tierra o sus cambios físicos a través de millones de años, lugares lejanos, diversas épocas, etc. sería difícil comprender estos y muchos otros temas sin la ayuda de la imagen, la cual es demostrativa, nos enseña, explica, informa, guía, evoca; algunas imágenes se complementan con el lenguaje verbal, otras “hablan”, se expresan por sí mismas. Una imagen para la enseñanza contiene un mensaje educativo que debe atraer la atención del público al que se dirige. “toda forma visual concebible tiene una capacidad incomparable para informar al observador respecto de sí mismo y de su propio mundo o respecto de otros lugares y otros tiempos, por alejados y poco conocidos que sean. Esta es la característica más valiosa y específica de toda la gama de formatos visuales aparentemente irrelevantes”.<sup>80</sup>

*80. Dondis, Andrea  
op. cit.  
p.168*

La complejidad de la imagen educativa va a depender del público al cual se dirige, no es lo mismo uno infantil, a uno con desarrollo, experiencia y por lo tanto nivel intelectual mayor, los niños pequeños comienzan su vida, su desarrollo, su experiencia por lo que los conceptos por sencillos que parezcan son nuevos y útiles para su desarrollo; un triángulo puede parecer un concepto sumamente simple, por que nosotros ya lo aprendimos, justamente cuando fuimos niños, así que para ellos es una imagen educativa por que les enseña un nuevo concepto.

La imagen didáctica puede explicar detalladamente algo, estimular la acción, recordar algo importante, ésta transmite conocimientos por lo que deben ser claras y explicativas, para que puedan hacerse correctamente y con facilidad; dentro del vasto mundo de imágenes educativas puede haber desde un círculo rojo hasta un complejo, elaborado y detallado modelo del DNA, o cualquier otra cosa que ni siquiera alcanzamos a imaginar; la ilustración con función didáctica describe, traduce que lo se expresa

verbalmente, muestra, convence, proporciona una imagen visual que representa la realidad, u objetos de ésta, explica. “La didáctica gráfica consiste en el empleo de los procedimientos de la imagen, del dibujo del croquis o del esquema para ayudar a los hombres a pensar a partir de informaciones pertinentes”.<sup>81</sup>

81. Costa, Joan.  
Moles, Abraham.  
*Imagen didáctica*  
*Enciclopedia del*  
*diseño, Barcelona,*  
*Ed. CEAC, 1991,*  
*p.16*

Existe una infinidad de medios de comunicación por los cuales puede ser transmitida una imagen educativa tales como libros, carteles, revistas, videos, etc. La imagen muestra, enseña un concepto y trata de explicarlo por sí misma, en algunos casos es necesario el lenguaje verbal o escrito para complementarse uno con el otro.

En el caso de imágenes educativas para niños preescolares tiene la finalidad de mostrar, enseñar, presentarse y fijarse en la memoria visual del niño, en donde el color juega un papel muy importante ya que este aporta el factor de atracción y fascinación, enseñando conceptos sencillos para que poco a poco su grado de dificultad valla en aumento.

## Ilustración con contenido infantil

Una imagen dirigida a niños preescolares exige claridad de expresión para que no se presenten interpretaciones erróneas “La imagen es una forma vacía y necesita de la competencia interpretativa de un observador, porque más allá de las relaciones generales que establece se necesita que la imagen sea llena de contenidos, de experiencia de relaciones geométricas parentales, etc”.<sup>82</sup> Una imagen consiste en un concepto mental y en una forma física asociados, remite a un objeto de la realidad, de la fantasía o a un dato cultural; la imagen se relaciona con la realidad sólo por medio de los conceptos que la gente utiliza; la realidad es sencillamente el mundo de imágenes construidas por la mente, imágenes concretas, tangibles, visibles; es decir en medida de su desarrollo un niño pequeño comprenderá muy bien la imagen de un árbol, porque ha tenido contacto con él, lo ha visto, lo ha tocado, pero difícilmente comprenderá la ilustración de un microscopio, debido a que es un objeto con el cual no ha entrado en contacto. Aunque las imágenes son un mundo, que representan situaciones, locaciones, ideas, conceptos de la realidad y/o de la fantasía con las cuales hemos aprendido infinidad de cosas a lo largo de nuestra vida; es así que aunque no se haya tenido la oportunidad de visitar la tundra, por medio de imagenes la hemos conocido; de igual modo hay infinidad de ilustraciones fantásticas (por

82. Viches,  
Lorenzo. *op.cit.*  
*p.*

ejemplo) la cuales nos transmiten un sin fin de situaciones de guerra, violencia, las cuales nos hacen sentir como si realmente existieran. En cuanto a imágenes dirigida a niños preescolares éstas deben ser sencillas y claras aportando una información exacta en cuanto a contenido, sin que sea confusa en sus trazos y su realización, ya que el niño no comprende las deformaciones sistemáticas y exajeradas ni las abstracciones, él prefiera una ilustración *terminada*, es decir que sea descriptiva, clara, legible, congruente al mensaje que se desea transmitir. Por medio de la imagen se pueden aprender un sin fin de conceptos, que un público determinado no conosca algo, no quiere decir que no lo puede conocer por medio de imágenes, o que ese algo sea diferente al medio en el que se desarrolla no quiere decir que de igual modo no lo pueda conocer; las imágenes hacen presentes cosas, situaciones que no lo estan. Es decir el niño preescolar aprende muchas cosas por medio de las imágenes, en ocasiones un un medio imprescindible para que el reciba y comprenda alguna información.

El diseñador por medio de la ilustración añade a la imagen nuevos elementos, enriqueciendo el significado, describiendo gráficamente a los personajes, objetos, la historia, la fantasía, etc. El ilustrador interpreta imágenes que son la representación de la vida misma, de la imaginación, dando *vida* a objetos inanimados como tazas, lámparas, juguetes, y/o haciendo que un animal u objeto hable, platique, expresando sus sentimientos, su forma de pensar; proporcionando al niño un mundo ilimitado de formas, colores, emociones, sentimientos, caracter, etc.

Una imagen es una forma con un significante y un significado, el significado es la forma tal como la percibimos; el significado es el concepto mental al cual se refiere, es decir en una ilustración con contenido infantil, un círculo blanco sobre un fondo azul, unas formas orgánicas y geométricas, uno puntos blancos; representan una noche estrellada, con unos gatos arriba de una chimenea, figuras y elementos que el niño ya conoce y ha visualizado en su entorno, como lo muestra la figura 3.4.1

Los sinificados como los significantes son producto de una cultura particular, un niño de nuestra época y cultura difícilmente se interesará en una ilustración de un caballero del sigl XVI con armaduras, o por Don quijote de la mancha, a menos que el tratamiento de las imágenes sean propias para un niño, llenas de color, con trazos sencillos, sin llegar a la síntesis extrema, formas, razgos y características que expresen amabilidad, alegría, dinamismo. El niño preescolar suele interesarse por ilustraciones de animales, jirafas, leones, pues generalmente las ha visto en el zoológico.

En la figura 3.4.1 se muestra el **significante**, las marcas en el papel tal como las percibimos, un círculo blanco, formas orgánicas, puntos blancos sobre un fondo azul. El significado es el concepto mental de esas marcas en el papel, unos gatos en una noche estrellada.



Una imagen dirigida a un público infantil debe ser sencilla conceptual y técnicamente, sin que el concepto que se ha de enseñar sea de un nivel intelectual elevado o complicado, un animal, una granja, la familia, las frutas, los colores, las figuras básicas, son conceptos sencillos que el infante ha de aprender; de igual modo se debe tener cuidado en que los trazos no caigan en una síntesis excesiva o en el abstraccionismo, porque un niño pequeño difícilmente comprenderá el significado de la imagen o que es lo que tratan de representar; este tipo de imágenes han de tener un tratamiento y una caracterización adecuadas para los infantes pequeños, la saturación de un realismo pictórico o de ilustraciones fantásticas con gran detalle, violencia y erotismo pueden no ser convenientes, tampoco una síntesis extrema como se muestra en la figura 3.4.2, esta imagen representa un elefante, hecha para una exposición de arte sobre el tema de elefantes; del mismo modo que las ilustraciones con gran detalle ya sean realistas, hiperrealistas, fantásticas, abstractas o de síntesis extrema se considera que no son adecuadas para un público infantil, puesto que son difíciles de entender. Las ilustraciones dirigidas a un público infantil lo muestran todo, son enteras, explícitas, no necesitan de texto para que el niño las pueda comprender, la

imágen “habla” por sí misma, son expresivas, frecuentemente llenas de color para llamar la atención del pequeño “El color aporta el factor de atracción y fascinación: colores limpios, vivos pero no agresivos”<sup>83</sup> el gran colorido siempre atrae la mirada del niño, éstos sugieren alegría y dinamismo, las cuales son características intrínsecas en el infante.

83. Moles,  
Abraham.  
Janiszewski, Luc.  
**Grafismo  
funcional,**  
Barcelona,  
Ed. CEAC, 1991  
p.119



Figura 3.4.2  
Christine Barrow  
Londres 1984  
Exposición de  
arte sobre el  
tema del  
“elefante”

La formas deben de ser acabadas y completas debido a que el niño tiene una visión global, por lo que si se le presenta sólo una parte le será difícil comprender lo que se le muestra, deben tener trazos firmes, de preferencia las ilustraciones deben ser amables, alegres, no agresivas, el contenido debe ser de interés del niño, si se le presentan imágenes muy complicadas el niño no logra interesarse en ellas, con un contenido concreto: un animal, una fruta, la escuela, la familia, sus juguetes, etc., estas imágenes se fijan en la memoria visual del niño, conforme el infante se va desarrollando se podrán ir incorporando textos muy sencillos, y éstos cada vez más complejos. En el medio existe una inmensa variedad de ilustraciones dirigidas a un público infantil, casi todas se presentan en libros, aunque también las hay en material didáctico bidimensional como carteles, flash cards, entre otros; y en tridimensionales como rompecabezas y otros materiales lúdicos, en las que se emplean diversas técnicas como la acuarela, gouache, pastel, ilustraciones digitales, fotografía o la combinación de una o más disciplinas y/o técnicas.

El diseñador/comunicador gráfico desarrolla un papel muy importante

ser representados mediante la ilustración; igualmente en muchas canciones infantiles oímos historias, fábulas y cuentos de animales. Frecuentemente el infante vive en un medio en el que los adultos lo saben “todo”, en ocasiones haciendo inferior al niño, éste al entrar en contacto con los animales no tiene aquella presión en la que el adulto posee un nivel de conocimiento superior, por el contrario el niño siente que sus conocimientos son más elevados al de los animales, eso lo sabemos todos, pero no se debe perder de vista la forma de pensar del niño.

Para la realización de un memorama como propuesta de material didáctico se para el apoyo de las letras del alfabeto se seleccionó como tema los animales, pues éstos poseen formas y colores que al niño preescolar llama la atención; al rededor del mundo se pueden encontrar un gran número de animales; la mayoría de estos niños han tenido la oportunidad de visitar el zoológico y conocer los animales.

# Capítulo 4



Proyecto: Propuesta gráfica  
de un memorama



## **4. Proceso y método para el diseño de la propuesta gráfica de un memorama**

### **4.1 Fase de observación**

Antes de llevar a cabo la realización de este proyecto se consideró necesario hacer un análisis de los materiales existentes en el medio, para saber qué era lo que había, que temas y conceptos eran tratados, de que manera y poder llegar a un resultado estético y funcional.

Al realizar este trabajo se observó que la gran mayoría de las educadoras preescolares elaboran su propio material didáctico de acuerdo a sus propias necesidades, algunas combinan el material existente en el medio, con el que ellas mismas hacen, para esto último cuentan con un sin fin de materia prima con la que pueden trabajar, (día con día se elaboran nuevos y diferentes materiales, cada vez más resistentes, con más color, etc.) como peyón, papel corrugado de colores, foami, telas, cartulinas de distintos colores y puntajes, pinturas vinílicas, acrílicas, textiles, inflables, acuarelas, pasteles, colores de madera, de cera, etc. Frecuentemente se observó que el material que realizan es deficiente en cuanto a forma, contraste, diseño en general, la gran mayoría de las educadoras no tienen conocimientos de diseño y no tienen porque tenerlo; se observó que se necesita de material que sea claro para el niño, en muchas ocasiones el material que elaboran las maestras educadoras no es claro, ni explicativo, provocando confusión en los pequeños, por lo que no cumple su función primordial, no motiva al niño a adquirir determinados conocimientos, el material visual didáctico no debe confundir al infante debido a que éste comienza a conocer lo que le rodea; los conceptos que para el adulto son cotidianos y muchas veces sin importancia para el educando preescolar no lo son, cada objeto puede ser nuevo, y dependiendo como se le presente poco fascinante o interesante. Se observó así mismo que al niño le atrae en gran medida un material con formas bien definidas, llenas de color; existe material visual educativo que aunque tiene la finalidad de enseñar no cumple con su función por su falta de expresividad plástica.

De igual modo se observó el material didáctico dirigido a preescolares existente en el medio; hay empresas como Fernández Editores, La casa de la educadora, etc. que se dedican a realizar y/o distribuir materiales educativos como libros para iluminar y/o recortar, carteles, flash cards,

cuentos, juegos de mesa como serpientes y escaleras, loterías, memoramas, rompecabezas, etc.

Se encontró con libros y material educativo visual flash cards, carteles, juegos de mesa, etc. que su contenido es muy bueno, sin embargo en algunas ocasiones su presentación no es la adecuada para el público al que se dirige, a veces la impresión es de alta calidad y los acabados de lujo, pero la caracterización de las imágenes no es la adecuada; en otras ocasiones, es pobre, poco clara, expresiva, sin ser atractiva: por lo que los niños no se interesan en dicho material.

“La casa de la educadora” importa material didáctico bidimensional y tridimensional, ambos con contenidos diversos como los días de la semana, los meses y estaciones del año, animales del zoológico, la granja, la escuela, frutas, verduras, los números, el alfabeto, etc. El material educativo tridimensional es hecho en distintos materiales como madera, plástico, foami, entre los cuales se encuentran juegos de mesa, como damas chinas, rompecabezas, materiales de ensamblado, etc. dentro del material bidimensional es realizado en cartulina caple y opalina plastificado, teniendo flash cards, carteles, placas, empleando diversas técnicas como acuarela, gouache, digitales, fotografías, etc.

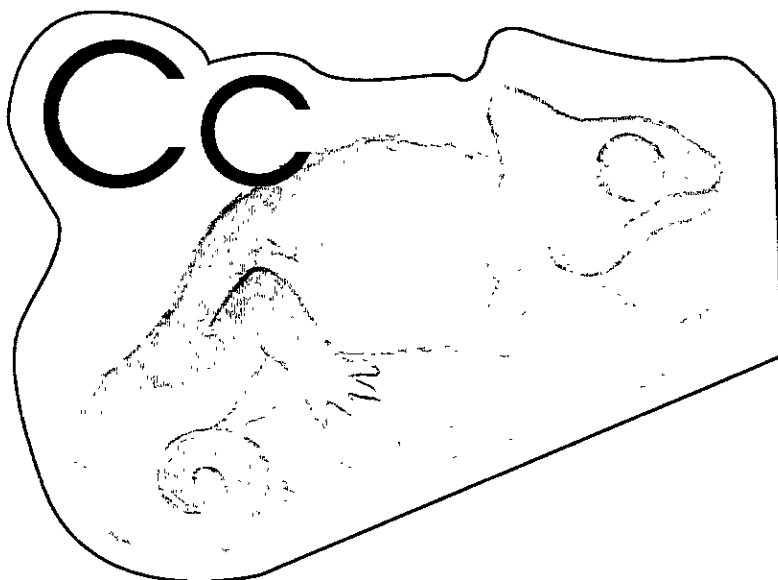
Con esta información del medio se obtuvo información necesaria para poder llevar a cabo una selección de antecedentes que servirían para el desarrollo gráfico de la propuesta de un memorama como material didáctico.

aspectos que se observaron necesarios, por lo que se plantearon algunas preguntas ¿por qué buscar por todos lados que comience con determinada letra? si se puede tener un objeto de manera bidimensional en una ilustración, una de sus características es que esta última puede hacer presentes aquellos objetos que no lo están; puede ser clara expresiva, explicativa, transmite una información específica, en ocasiones puede decir más que muchas palabras; por ejemplo: se observó que al llegar a la letra **I** fué bastante complicado encontrar objetos dentro de una escuela que empezara con esa letra; así que la educadora utilizó la memoria y la imaginación de los niños, – ¿se acuerdan del igloo?, el **igloo** empieza con la letra **I**, escribiéndola a su vez en el pizarrón, por supuesto que a esa edad no todos los infantes conocen el igloo, no los han visto, tampoco en fotografía, ilustración o video; de tal modo que no faltó quien preguntara –¿qué es un igloo?; en ese momento la educadora se vió en serios aprietos por tratar de explicarles a los niños qué era un igloo, al ver que unos niños no comprendían que era aquello, realizó un esbozo en el pizarrón, algunos lo comprendieron, otros no.

Otro problema que se pudo observar fué que en algunas ocasiones no todas las educadoras tienen la mejor letra que hay, por lo que se consideró que es mejor una tipografía bien trazada, con los rasgos necesarios para entender bien a bien que letra es; por tal motivo se pensó en emplear una tipografía de palo seco en color negro, para que no se perdiera dentro de la ilustración y los demás elementos.

Al tener en cuenta los aspectos que se consideraron necesarios tales como el concepto que se deseaba transmitir: las letras del alfabeto; elementos que el niño pudiera relacionar con el signo lingüístico, ilustraciones de animales. Se comenzó por realizar algunas pruebas hasta llegar al trabajo final un memorama como propuesta de material didáctico. Primero se realizó material en grandes proporciones 40 x 50 cm. aproximadamente en papel fabriano empleando acuarela y pastel; a los niños de el grado preescolar del Colegio México les llamó la atención los colores, la forma, el tamaño; pero el objetivo de que se fueran al mundo de las letras como signos lingüísticos no funcionó debido a que les llamaba más la atención el tamaño y la ilustración dejando en último plano la letra, quedando sin importancia, Se observó que este material puede ser mejor para transmitir otro tipo de conocimiento como los colores, las figuras básicas (cuadrado, triángulo, círculo), animales, frutas, partes del cuerpo. Así mismo se observó que los niños preescolares convierten en juego todo lo que hacen, por lo que se consideró tomar en cuenta este factor en la realización del material didáctico, pensando en combinar ilustraciones con el juego.

La figura 4.2.1 muestra un antecedente de la propuesta gráfica de un memorama. En el que se emplearon grandes dimensiones.



Posteriormente al darse cuenta que el material en grandes proporciones no era el óptimo para el objetivo que se perseguía, se optó por reducir el tamaño de las ilustraciones, combinándolas con actividades lúdicas; se realizó un juego de mesa “serpientes y escaleras” con ilustraciones de 5 x 6 cm. aproximadamente, en acuarela; el resultado fue bueno, pero no el que se esperaba debido a que los niños se entusiasmaron demasiado en el juego.

Posteriormente se realizó un rompecabezas sobre madera, sucedió casi lo mismo que con el juego de serpientes y escaleras, los niños se concentraron más en armar el juego que en el contenido de éste, viendo hasta que estaba terminado las ilustraciones y la tipografía, sin prestarles mucha atención puesto que ellos ya habían terminado con su cometido; igualmente se observó que el rompecabezas es mejor para formar imágenes y sets completos; no ilustraciones separadas; a los niños les atrajo más formar un objeto completo que varios separados, puesto que no comprendía bien cual era la secuencia. Finalmente se realizó un memorama con ilustraciones de animales, éstas se elaboraron en acuarela con el signo lingüístico con el que empieza el nombre de cada animal, es decir se colocó una ilustración de un burro y las letras **Bb** en altas y bajas para que el infante valla conociendo los signos lingüísticos en mayúsculas y minúsculas, a la par.

En la parte superior derecha se colocó los signos lingüísticos en tipografía sans serif en 68 pts. color negro.

Se consideró en un memorama debido a que es un juego de recepción en el que el niño puede estar tranquilo, observando el contenido de las tarjetas con cuidado, las ilustraciones, decir qué es lo que ve, –una jirafa, ¿con qué letra empieza?, con la **j**, y buscar su par, si no lo encuentra en la primera oportunidad vuelve a voltear las tarjetas, esperar su turno y observar mientras pueda volver a participar. Para su correcta utilización es necesaria la ayuda de un adulto que guíe al niño, pues en este caso la imagen y la palabra se complementan, siendo este memorama una ayuda visual.

En cuanto a las ilustraciones se pensó en animales debido a que los niños regularmente muestran cierta inclinación por éstos, por sus múltiples y variadas formas, texturas, colores, tamaños, sonido, además de estar vivos; así mismo se pueden encontrar un gran número de animales alrededor del mundo; la mayoría de los niños preescolares han tenido la oportunidad de ir al zoológico y conocer a los animales, por lo que es un tema con el que están familiarizados, aunque habrá animales que conoscan más y otros menos.

Para la selección de la disciplina de la comunicación visual ha utilizarse en la elaboración de las imágenes para la propuesta de un memorama se ubicó primeramente al público al cual se dirige el mensaje, puesto que cada uno posee características, necesidades, gustos y preferencias distintas de acuerdo a su edad, desarrollo, posición social etc. ubicando a la ilustración como medio para transmitir el mensaje, ya que con esta se pueden caracterizar los objetos con rasgos y características que los hagan brillantes, llenos de colorido, expresivos, amables; siendo ésta la base de memorama al clarificar el mensaje, motivar, ser explicativa, descriptiva.

Se encontró con letras complicadas para expresar gráficamente como la **W**, porque es una letra que no pertenece tradicionalmente al abecedario español, empleándose casi exclusivamente en idiomas extranjeros. En inglés corresponde a una U semiconsonante, y en alemán a una V labiodental; en el idioma español se encuentran muy pocas palabras castellanizadas que empiecen con esa letra, encontramos palabras como Volks **W**agen, siendo ésta una palabra alemana, que aunque ya está posicionada en México no deja de ser extranjera, así mismo se encuentra la palabra **W**odka, también de procedencia extranjera, poco apta para la enseñanza de los niños preescolares; se encuentra la palabra **w**alk man, siendo del idioma inglés, que aunque también está posicionada en México, no deja de ser de

procedencia extranjera.

El trabajo de investigación de los animales existentes se encontraron dos animales con **W** *wolabi* y *wombat*, el primero es muy parecido al canguro, solo que del tamaño de un conejo, por lo que se consideró que no era apropiado por la confusión que podría causar a los niños, puesto que en las ilustraciones no se aprecia bien a bien el tamaño de los animales; por lo que se optó por el segundo, el cual es un marsupial originario de Australia, seguramente los niños de esta edad no los conocen, pero al igual que el *yack* y el *xoloitzcuintle*, y en algunos casos la *nutria*, y el *ñú* se pensó que sería una oportunidad para conocerlos.

En el caso de la **Y** se presentó un problema similar; en español con la letra **Y** existen pocas palabras que comiencen con ésta. En el trabajo que se realizó para conocer animales con cada una de las letras del alfabeto se encontró el *Yack*, mamífero de la familia de los bóvidos, rumiante de gran tamaño con pelaje espeso.

La letra **X** en México se emplea con frecuencia, sobre todo en palabras de procedencia indígena como *Xochimilco*, *xoconostle*, *Oaxaca* y por supuesto México. Se decidió por el *xoloitzcuintle*, un perro prehistórico, originario de México, que se encuentra en peligro de extinción.

Con las demás letras no hubo mayor problema: **A**–*alce*, **B**–*burro*, **C**–*cocodrilo*, **D**–*delfin*, **E**–*elefante*, **F**–*flamenco*, **G**–*guacamaya*, **H**–*hipopótamo*, **I**–*iguana*, **J**–*jirafa*, **K**–*koala*, **L**–*loro*, **M**–*mono*, **Ñ**–*ñú*, **O**–*oso*, **P**–*perro*, **Q**–*quetzal*, **R**–*rana*, **S**–*serpiente*, **T**–*tortuga*, **U**–*urraca*, **V**–*vaca*, **W**–*wombat*, **X**–*xoloitzcuintle*, **Y**–*yack*, **Z**–*zorrillo*.

## 4.3 Forma

El mensaje en la comunicación visual está constituido por dos partes el significado que es el plano del contenido y el plano de la expresión que es el significante; la forma en como es tratada dicha información es importante, ya que a través de ésta se manifiesta y se representa el mensaje; ésta expresa una idea o concepto en un sentido estético y funcional; es necesario que la manera en como es tratado el mensaje sea legible para el público al que se dirige, de tal modo que no se presente a malas interpretaciones.

El diseñador/comunicador gráfico elabora mensajes eligiendo elementos que ha de utilizar, haciendo composiciones, seleccionando signos, etc. en función al público al que se dirige, que formas, que colores, que tipografía, que elementos ha de utilizar para el desarrollo del proyecto gráfico. La forma es el contorno de un signo, precisa y aísla del medio que lo rodea, determina, diferencia, es la cualidad y el modo de ser del signo, establece parámetros, mide y cualifica el espacio interno y externo del signo, la forma es la fisonomía del signo, la forma del signo la estructura, el tratamiento, el peso, la orientación es el conjunto de factores que hacen que el signo sea expresivo.

Puesto que el mensaje va dirigido a niños preescolares, en la propuesta de un memorama se muestran formas figurativas, elementales, enteras, con colores, formas y trazos claros y sencillos, para que el niño no tenga dificultad en su correcta interpretación, sin llegar a lo simple; el concepto *ha utilizar es de fácil comprensión: animales, por supuesto habrá animales* que conozcan menos que otros, (xoloitzcuintle, ñú, wombat, yack); caracterizando las imágenes de tal modo que expresen calidez, amabilidad; la figura debe destacar del fondo y no tener ruidos visuales, es por eso que no se le pusieron otro tipo de elementos como pasto, nubes, agua, sino que se eligió colocar a las figuras sobre un fondo blanco para que la ilustración de los animales destaquen del fondo, con un margen de color relacionado con el color de cada uno, para enfatizar las ilustraciones, y controlar el peso de cada tarjeta, puesto que como sabemos los animales poseen diferentes tamaños, pesos, complejidades, por ejemplo un elefante es mucho más grueso y pesado que un flamenco, por tal motivo a éste se le colocó un margen delgado y al flamenco uno grueso para nivelar visualmente el peso en cada tarjeta; con excepción del koala y la iguana que por la posición natural de estos animales fué indispensable ponerle una base para darles un apoyo y no se vieran como si estuvieran "volando".

La parte estética de la forma es lo visualmente agradable del signo, esto dependerá de su configuración física, transmitiendo y expresando el contenido del mensaje. La forma es aquello que hace perceptible el mensaje. La representación de las formas que se emplean para la realización de un memorama son orgánicas es decir derivadas de la naturaleza, animales, ya que éste es un mundo fascinante que atrae a los niños por sus múltiples colores, formas, texturas, tamaños y formas, además de ser seres vivos. La forma por ser la apariencia general de algo, ya sea persona, animal, vegetal, un concepto de la realidad o de la fantasía, en general una idea preconcebida es representada mediante trazos que hacen visible el concepto, evocando la mayor de las veces objetos que no están presentes, así mismo es representada por alguna técnica o la combinación de dos o más, la cual ha de ser elegida con cuidado pues cada una posee atributos de expresión diversos.

Las ilustraciones se presentan con trazos firmes y sencillos de entender, gran colorido propio de cada animal. Al elegir la técnica se optó por la acuarela debido a sus características expresivas, siendo libre, suavizando los objetos por su transparencia, la claridad de sus colores, su frescura, sencillez, soltura, ligereza, es poco exigente por lo que suele ser espontánea; empleando húmedo sobre seco puesto que permite un mayor control de la aplicación de la pintura aguada, sin dejar a un lado sus características expresivas; así mismo se utilizaron líneas de contornos debido a que el niño tiende a cerrar los espacios y ve las figuras como un todo.

Al realizar un diseño se parte de las formas. el color, los contornos, el tono, proporciones, tamaño relativo, (en la realidad un hipopótamo no es del mismo tamaño que un quetzal) en las ilustraciones presentadas la proporción de cada animal va de acuerdo a como son en realidad, es decir el cuello de la jirafa es largo, lo suficiente para que el niño diferencie bien que se trata de una jirafa y no de otro animal; en el caso del wombat puede parecer un oso en un principio pero su tamaño es pequeño, por lo que en la tarjeta se presenta pequeño en comparación con otros animales como el mismo oso, o el elefante. En las ilustraciones se caracterizaron los animales de tal forma que sean explícitos, siendo una característica principal para ello el ser sencillos, libres de ruidos visuales que podrían distraer al infante.

Por medio de la forma se materializan las ideas y/o conceptos, haciéndolos presentes, expresando un significado. El contenido del memorama es sencillo, como sencilla es la vida del niño, sin demasiados elementos, solo animales.



## 4.4. Técnica de representación: La acuarela

### 4.4.1 Breve historia de la acuarela

Al igual que la ilustración la acuarela es una técnica importante para darle sentido funcional y estético a la composición que se maneja en cualquier soporte como es la realización del proyecto de un memorama como propuesta de material didáctico; por lo que se considera importante conocer los antecedentes y las características de la acuarela; la intención del proyecto es emplear a la acuarela como una técnica de representación de la ilustración, empleando los principios básicos de ésta. Se decidió usar esta técnica de representación gráfica debido a sus características de expresión, claridad en sus colores, su aparente espontaneidad, su sencillez, su libertad de trazo.

La acuarela en sí misma posee características que resaltan las pinturas e ilustraciones, ésta es transparente tiene cualidades de frescura, espontaneidad, claridad en sus colores, dan un carácter único y exitante en cada una, la acuarela parece sencilla, ligera, suelta y poco exigente, esta es libre sencilla, fuida, sin tensión alguna.

Con esta técnica se pueden pintar un sin fin de temas tales como paisaje, flores, frutas, jardines, naturaleza muerta, etc. cada uno se enfrenta a un problema distinto al que se le debe dar una solución apropiada, los colores en la acuarela pueden ser modificados para conseguir sensaciones diversas, al pintar en acuarela no se copia la realidad, sino se resaltan las características esenciales y se quitan los elementos superfluos, que puedan causar ruidos visuales. La acuarela ofrece grandes posibilidades de expresión, pudiendo realizar apuntes rápidos, ilustraciones, pinturas detalladas, pasando por un sin fin de modos de expresión.

Pintar con colores de agua es una de las técnicas pictóricas más antiguas del mundo, en un principio se empleaban pigmentos de origen natural, mas tarde se fueron incorporando otros materiales como el huevo y el yeso, finalmente se incluyeron los aceites. Actualmente los colores para la acuarela consisten en pigmentos de color muy finos combinados con una base hidrosoluble, que por lo general es goma arábica.

En el antiguo Egipto era conocida la pintura eucástica, junto con la utilización de algún tipo de acuarela que se hacía mezclando pigmentos en

polvo con goma arábica o tragacanto, empleando siete colores: azurita, malaquita, oropimente, rejalgar, cinabrio, azul tif y blanco de plomo; aunque hasta finales de la Edad Media casi todas las ilustraciones se hacían en temple. Los romanos le añadieron a la lista de colores de los egipcios el índigo, púrpura de Tiria y el verdegris; a finales del siglo XVIII se utilizaban el amarillo de plomo, el rojo de garanza, el ultramar y el berbellón; empleando estas técnicas para sus murales y pergaminos.

Uno de los primeros artistas en emplear la acuarela se considera a Leonardo da Vinci, siendo su patrimonio gráfico enorme, realizó un sin fin de bocetos a pluma y acuarela, esquemas de figura humana, estudios de fetos humanos, diseños de armamentos, de arquitecturas de iglesias, etc., además de sus innumerables pinturas al óleo; en 1473 dibujó el “Día de Santa María” en pluma con sombras acuareleadas.

Alberto Durero además de sus grabados y pinturas al óleo realizó pinturas en acuarela como el “Molino” que hizo entre los años 1495 y 1500, también pintó el “cangrejo”, siendo este último la expresión de un sueño, en el que se representa un gran diluvio.

En Inglaterra en 1804 se forma la sociedad de pintores a la acuarela. Grandes ilustradores como Carl Larsson, Arthur Rackham, Edmund Dulac, entre otros empleaban la acuarela, aunque tenía la desventaja de carecer de negro, pero se podía conseguir mediante la combinación de los tres colores básicos con la máxima intensidad.

La época floreciente de la acuarela comenzó en el siglo XVIII, pintores como John Cotman, William Turner y John Constable se destacaron dentro de la pintura a la acuarela. Mas tarde pintores expresionistas e impresionistas desarrollaron la pintura a la acuarela; a fines del siglo XIX y principios del XX se desarrolla el valor artístico de la acuarela.

En México la pintura al agua ha sido empleada desde la antigüedad; la acuarela como hoy se conoce ha enriquecido su técnica, manifestando un refinamiento de placer estético abriendo cada día nuevos caminos a la imaginación, así como diferentes modos de expresión. Dentro de los acuarelistas mexicanos destacan por su trabajo Alfredo Guatí Rojo, con pinturas como “El circo de la vida”, “Homenaje a una bandera”, “Predestinación a la espera”, entre otros, Pastor Velázquez (1895–1960), Manuel M. Ituarte (1877–1937), Félix Parra (1845–1919), de igual modo encontramos acuarelistas contemporáneos como Germán Palacios con su

obra “La poesía de las cosas”; Raúl Anguiano “Big bear mountain California” (1987), Juan Antonio Madrid con obras como “...Y la arrazó el mar”, “Dónde estás que no te veo”; Ana Laura Salazar “Sofía Alesio Robles”, “Santiago Degetausada”; éstos y muchos autores más nos ofrecen diversas posibilidades de expresión, realizando mezclas óptimas, fundiendo tonos y matices; cada uno con su estilo personal del manejo de la acuarela.



Figura 4.4.1



Figura 4.4.2

Figura 4.4.1 Ana Laura Salazar “Santiago Degetausada”

Figura 4.4.2 Juan Antonio Madrid “...Y la arrazó el mar”

Se eligió a la acuarela como técnica representativa para la realización de un memorama como propuesta de material didáctico por sus características de espontaneidad, claridad en sus colores, fresca, su apariencia sencilla y ligera; la utilización de otras técnicas como el lápiz, el carboncillo, la pluma pueden dar resultados un tanto fríos o serios, en relación a este trabajo. La acuarela es una técnica que por sus características especiales, su tratamiento libre y espontáneo es más expresiva que otras técnicas. ésta es utilizada en diversas aplicaciones tales como pintura de paisaje, de rostro, naturaleza muerta, ilustraciones infantiles, en el que hay un campo enorme para desarrollarla como libros, carteles, material didáctico, etc. “la aplicación más frecuente de esta técnica (la acuarela) se da in la ilustración de cuentos y narraciones de todo tipo. Las calidades de la acuarela son especialmente delicadas o “finas”, lo que da lugar a trabajos de ilustración muy suaves y cálidos”.<sup>84</sup>

84. Baeza, Mario. *Dibujando niños*. Barcelona, Ed. CEAC, 1977 p.102

## 4.4.2 Materiales para la acuarela

### Pinceles

La selección de los materiales es importante para la realización de cualquier técnica, se han de elegir los que sean más adecuados para su elaboración; en el mercado hay una gran variedad de pinceles, pinturas y papeles aptos para la realización de la acuarela. Los pinceles de pelo de marta cebellina son los más recomendables, pues son blandos, retienen mucha agua, son elásticos, lo que los hacen instrumentos ideales para las aguadas; también los hay de pelo de camello o de buey; éstos son más económicos que los primeros, son elásticos y resistentes aunque no retienen tanta agua ni producen un trazo tan fino como los de pelo de marta. El tamaño de los pinceles varía desde el más delgado # 000 hasta el más grueso # 14, los cuales se emplean dependiendo de lo que se desea pintar y del tamaño del soporte; para formatos medianos, es decir no gigantes, pero tampoco miniaturas se recomienda utilizar pinceles de distintos tamaños, de los números 2, 5, 7 y 10.

### Papel

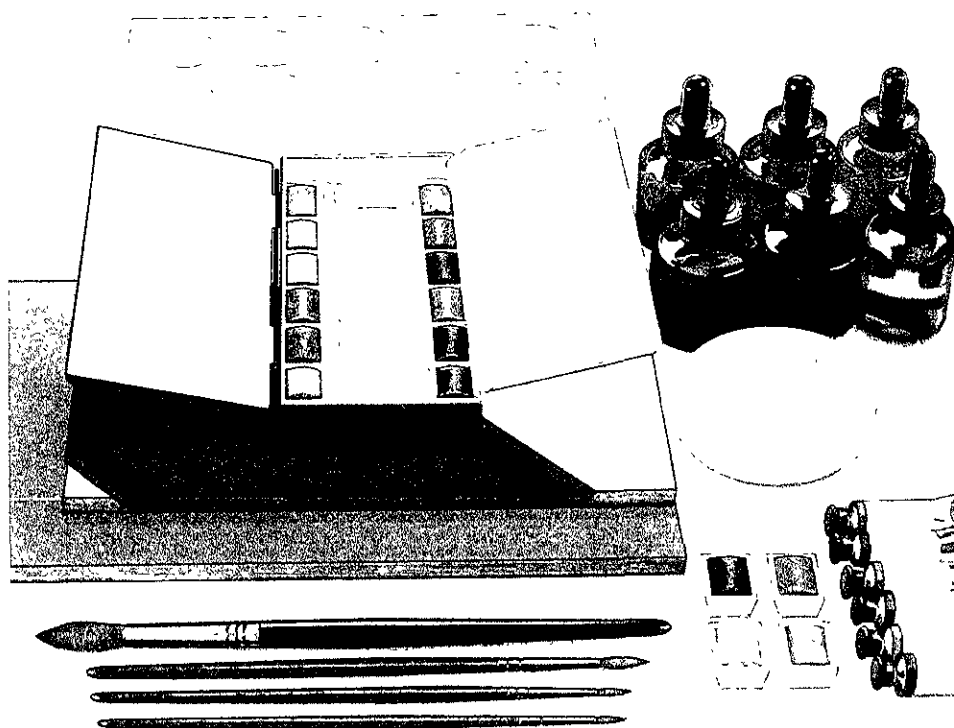
En cuanto al papel se refiere los hay especiales para acuarela de distintos tamaños, texturas, calidades, pesos y colores; los papeles blancos o ligeramente teñidos son los más recomendables; los mejores papeles son los hechos a mano con un fuerte porcentaje de algodón. Los hay fino, medio y rugoso los cuales están constituidos en gran parte de algodón, como el fabriano, arches y guarro, éstos vienen en presentación de block o pliegos; mientras más grueso sea el papel menos se ondulará al entrar en contacto con el agua.

### Pinturas

Las acuarelas están hechas de pigmentos transparentes finamente mezclados con goma arábica; éstas vienen en diferentes presentaciones tales como pastillas secas, tubos semi-húmedos y frascos líquidos de color concentrado. **Las pastillas secas** su color es puro, son duras, su presentación es redonda o cuadrada, se pueden adquirir sueltos o en estuche, dependiendo de las marcas que existan en el mercado, las que más se recomiendan son Rembrant y Windsor & Newton por tener la mejor mezcla entre pigmento

y goma arábica. Los **tubos semi-húmedos** son pequeños bloques de acuarela ligeramente húmedos, se puede trabajar y diluir con facilidad, su presentación es individual. En la **acuarela líquida** la pintura no está tan molida y no es seca, es recomendable para trabajar en grandes dimensiones.

Como materiales complementarios son necesarios papel secante o algodón para recoger el exceso de agua, lápices para la realización de los bocetos, papel engomado para fijar el papel a la superficie, es necesario tensar el papel en el que se va a trabajar para que éste no se ondule y se trabaje con mayor facilidad, para complementar más el trabajo se pueden manejar esponjas, líquido borrador u otros elementos complementarios.



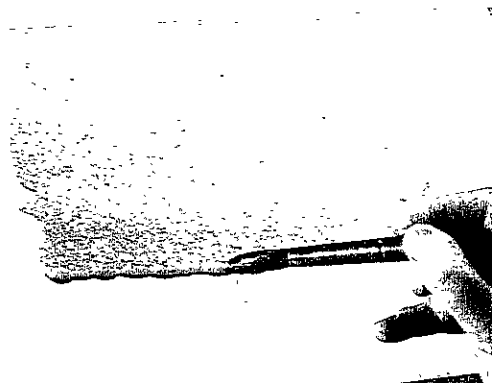
### 4.4.3 Técnicas de la acuarela

Para la realización de la acuarela como en cualquier otra técnica existen diversas técnicas para su elaboración. Usualmente se prueban los colores que se han de emplear, éstos son a elección personal dependiendo de lo que se desea expresar, en la acuarela no existe el blanco, por lo que si se desea utilizar dicho color dentro de la composición se debe dejar sin pintar, siendo el blanco el blanco del papel, por lo que se ha de planear bien cuales serán los blancos dentro de la composición.

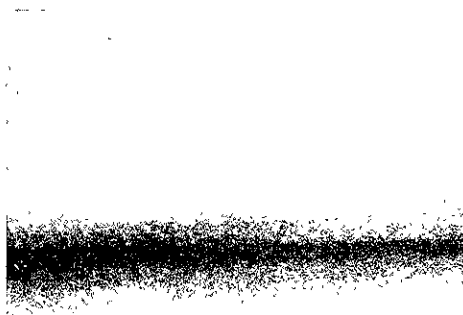
Para que el papel no se arruge u ondule se debe pegar sobre una superficie con cinta engomada, primero se humedece para posteriormente pegar con la cinta y dejar secar. Una vez seco el papel se prosigue a pintar, hay muchas formas y técnicas de hacerlo dependiendo de cada autor, aguadas, húmedo sobre húmedo, húmedo sobre seco, líquido borrador, esponjas, absorción, etc. Dichas técnicas se van dominando con ejercicios y practica, el corrido del agua se puede realizar sobre papel mojado, húmedo y seco, dando efectos diferentes; dependiendo del vigor que se le quiera dar se debe emplear mayor o menor cantidad de color.

En la acuarela se pueden emplear distintas técnicas como las **aguadas** en ella se aplica el color transparente de la acuarela en una forma uniforme; se hace acuarela líquida sobre un recipiente, la suficiente dependiendo del área que se desea cubrir, cuanto más agua se añada el color será menos intenso, sin olvidar que la acuarela al secar tiende a aparecer más clara que al momento de pintar, es recomendable utilizar el pincel más grueso posible, comenzando por la parte superior de la hoja, continuando hacia adelante y hacia atrás, bajando por la superficie de izquierda a derecha y de derecha a izquierda; así hasta obtener una capa uniforme y transparente.

La figura 4.4.1 muestra la técnica de la acuarela "aguada". En la que se aplica una capa uniforme y transparente sobre la superficie del papel.



**Húmedo sobre húmedo** en este procedimiento se aplica pintura húmeda sobre la superficie húmeda, el papel mojado hace que se extiendan las pinceladas, el color que se añade sobre la superficie ya sea con una capa de pintura abajo o sin ella se esparce y se funde con el primero o con la superficie; mediante esta técnica se puede conseguir la transparencia y frescura propios de la acuarela.



La figura 4.4.2 muestra la técnica "húmedo sobre húmedo"

**Húmedo sobre seco** en esta técnica la superficie está seca, ya sea que el papel esté sin pintura o la capa de pintura que se haya aplicado ya se encuentre seca, la pintura se maneja aguada, permitiendo controlar la aplicación de ésta, no fluye con la libertad y espontaneidad del húmedo sobre húmedo, sino que se puede controlar más el manejo de las manchas y la aplicación de las pinturas.



Figura 4.4.3 obra de Vicenc Ballestar "Oso polar". En la que el autor utiliza la técnica "húmedo sobre seco", con una admirable capacidad de síntesis, definiendo la sombra mediante el sombreado y el color.

**Líquido borrador o fluido de enmascarar** en esta técnica se coloca una mascarilla de goma, la cual es una solución de goma líquida que se aplica a zonas de la pintura que se desea resguardar de la aguada; el fluido de enmascarar se aplica sobre papel seco, posteriormente se pinta con aguadas, y al estar seca la acuarela se procede a quitar la mascarilla, dejando el blanco del papel sin pintar, con trazos definidos y delineados.

En la figura 4.4.4 se aplica líquido borrador a zonas de la pintura que se desea resguardar de una aguada, permitiendo conseguir bordes limpios y definidos.



La acuarela es una técnica que ofrece enormes posibilidades de expresión, se puede emplear de distintas formas dependiendo del autor y su estilo personal, así como de lo que se desea comunicar.



## 4.5 Color

La imagen dirigida a niños además de estar contenida en una forma que es lo que materializa y hace presente la idea o concepto, necesita de un impacto visual que es la aplicación del color; en el caso de este proyecto existen varios elementos importantes: el concepto que se quiere transmitir incluido el juego, para lo cual se necesitan de signos que lo hagan visible: la ilustración, el color y la forma contenidos en ésta, así como la oportunidad de que los objetos sean manejables y durables. Por tal motivo es importante conocer las características, tipos y función del color que tiene en el medio visual.

El color en el desarrollo de un diseño es un elemento de suma importancia ya que éste provoca reacciones y sensaciones en el espectador al verlos, de igual modo expresa característica intrínsecas que los hacen distinguibles a los objetos, con el se pueden crear atmósferas de tranquilidad, dinamismo, fantasía, realismo o cualquier otro concepto que se desee transmitir, éste tiene un impacto visual y emocional en la vida de los seres vivos, tiene temperaturas que hacen que algo sea más cálido o frío según el tono del color que se esté empleando. “El diseño puede considerarse como la expresión visual de una idea. La idea es transmitida en forma de composición. Las formas (sus tamaños, posiciones y direcciones constituyen la composición en la que se introduce un esquema de color”<sup>85</sup> El color es un elemento propio de los objetos y la naturaleza, no se podría hablar de él si no existiera la luz, gracias a ella es que podemos percibir los colores junto con sus tonalidades.

El color en términos generales se puede dividir en color luz y color pigmento, aunque según Luigina De Grandis solo se puede hablar de color cuando el ojo es estimulado por distintas longitudes de ondas luminosas para percibir, al referirse al color pigmento se le denomina “pigmentos cromáticos” haciendo mención a las sustancias químicas que hacen posible los materiales para la realización de la obra plástica.

**Color luz.** La luz blanca del sol se refracta al pasar por un prisma transparente descomponiéndose en una franja continua de colores, tal y como se muestra en el fenómeno natural del arcoiris. El primero en probar experimentalmente esto fue Newton en 1666 llamó “espectro” a la progresión de colores y “dispersión” a la descomposición de cada uno de los colores de luz blanca, demostrando que cada uno de estos colores del espectro no

85. Wong, Wucius.  
*Principios del  
diseño en color.*  
México, Ed.  
Gustavo Gili, 1990,  
p.3

86. De Grandis,  
Luigina. *Teoría y  
uso del color*,  
Barcelona, Ed.  
Cátedra, 1985,  
p.17

puede ser descompuestos en otro. La subdivisión del espectro se presenta en una serie continua de gradaciones entre los colores. Al realizar una superposición de los tres colores primarios (rojo, amarillo, azul, considerados absolutos, debido a que no se pueden obtener por ninguna mezcla) del espectro se obtiene luz blanca, en contraposición con los pigmentos cromáticos se obtiene el negro. “En el primer caso, se obtiene un resultado de adición, pues se añade luz a la luz; en el segundo caso, se obtiene en cambio el negro, esto es un resultado de sustracción, pues se quita luz a la luz”.<sup>86</sup>

**Color pigmento o pigmentos cromáticos.** Los pigmentos se pueden clasificar por su origen en naturales, artificiales o sintéticos, cada uno dependerá del compuesto por el que están constituidos, los primeros pueden ser orgánicos e inorgánicos dependiendo de su origen vegetal, animal o mineral; existe una enorme cantidad de materia prima de la cual se pueden extraer los pigmentos, su tratamiento dependerá del tipo de técnica para la cual será empleado (acuarela, pastel, óleo, gouache, etc.); los artificiales o sintéticos están compuestos por las mismas sustancias que los naturales pero son sometidos a un proceso químico mucho más rápido, dando paso a una gran gama de tintas con sus correspondientes gradaciones permitiendo un menor costo que los procedimientos naturales.

En la figura 4.5.1 se presenta la superposición de los tres colores luz primarios dando un resultado de adición, obteniendo luz blanca.

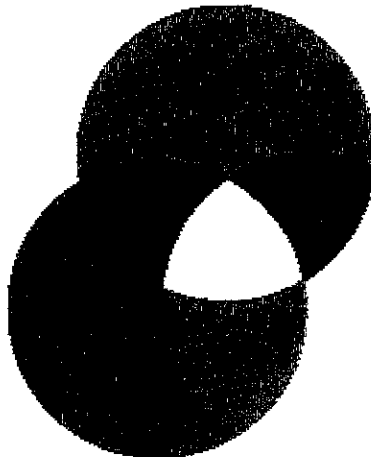


Figura 4.5.1

Figura 4.5.2 Al combinarse los tres colores primarios pigmento se obtiene el negro por ser un resultado de sustracción.

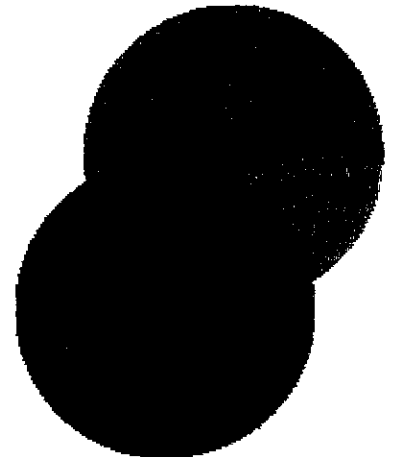


Figura 4.5.2

En la mezcla de colores primarios es importante considerar el tono del pigmento, puesto que los colores primarios cálidos (rojo rubí, amarillo oro, azul ultramar) y los primarios fríos (rojo, amarillo limón, azul turquesa)

producen tonos distintos al mezclarse.

**Clasificación de los colores.** Los colores se clasifican en cromáticos y acromáticos, los primeros son relacionados con el espectro (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, violeta, incluyendo sus tonalidades, etc.) los segundos son el blanco, negro y gris, se consideran colores porque éstos también producen reacciones y sensaciones al verlos, así mismo tienen significados y efectos definidos; los colores acromáticos son más serios y formales que los cromáticos. Es decir como se ha venido mencionando, dependiendo del público al que se dirija el mensaje; en este caso a niños preescolares se le presentan las ilustraciones en tonalidades de grises incluyendo el negro y el blanco no tendrán atractivo para ellos, en cambio con color les da un aspecto totalmente distinto, pues éste aporta el factor de atracción y fascinación transmitiendo sensaciones de alegría y dinamismo, motivando al niño a entrar en contacto con las tarjetas del memorama; pero sin decir de ninguna manera que las ilustraciones en general cuando son presentadas en blanco y negro carecen de significado o de atractivo, el uso de los colores cromáticos y acromáticos dependerá del mensaje que se realice, así como del público al que se dirija.

Los **colores primarios** son aquellos que no se pueden obtener por medio de ninguna mezcla: rojo, amarillo y azul; los **colores secundarios** son el resultado de la combinación de dos colores primarios: de la mezcla del rojo con el amarillo se produce el naranja, del azul con el amarillo el verde, del azul con el rojo violeta, los colores primarios y secundarios forman el círculo cromático, los secundarios son los mismos que se obtienen a partir de la superposición de los colores primarios, o la combinación de los pigmentos cromáticos como se muestra en la figura 4.5.3

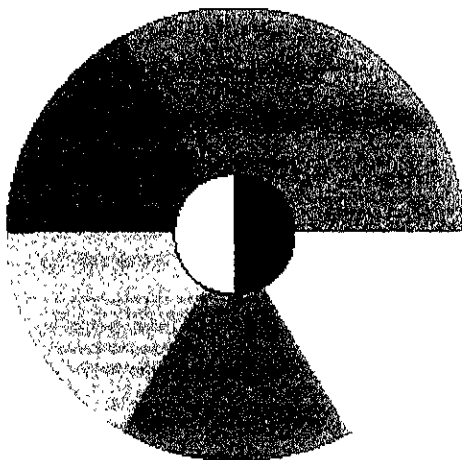


Figura 4.5.3

La figura 4.5.3 muestra el círculo cromático, alternando los colores primarios con los secundarios. Obteniendo el mismo resultado si se superponen tres filtros de los colores primarios o si se mezclan pigmentos cromáticos, obteniendo los mismos colores (secundarios). Pero al combinar los tres primarios en pigmento se obtendrá negro, en cambio se obtendrá luz blanca al superponerse los tres colores primarios luz.

Al mezclar adecuadamente los colores primarios se pueden obtener una infinidad de matices; estos siempre van a provocar reacciones emotivas en el observador; los matices son en mayor medida más sutiles y provocan en el estado de ánimo de una persona vibraciones más finas e inexpressables que los colores primarios; por tal motivo en las ilustraciones que se presentan en el memorama como propuesta de material didáctico a la acuarela los colores, sus tonalidades y matices se van dando por medio de las capas de pintura y agua, no se usaron colores planos, o específicos: primarios o secundarios, sino que se les dió un matiz más sutil dado por medio de una mezcla dependiendo del color intrínseco de cada animal, enfatizando los colores y los volúmenes de las formas con ellos para dar más animismo, atracción, dinamismo a las figuras.

**Los colores terciarios** son el resultado de una mezcla de dos secundarios: bermellón, verde oliva, amarillo anaranjado, rojo-violeta, azul-violeta, azul verde.

**Colores complementarios.** Se consideran a éstos los que se encuentran en posición opuesta dentro del círculo cromático: magenta y verde, amarillo y violeta, cian y naranja.

**Temperatura del color.** Se considera que los colores poseen cierta temperatura, el blanco refleja luz y calor mientras que el negro absorbe la luz y el calor. Desde los puntos de vista fisiológico y psicológico, los colores oscuros absorben el calor, en cambio los claros lo reflejan; en la industria de la moda ésto se sabe bien, es por eso que para el verano se confeccionan indumentarias de colores claros y en el invierno son más indicados los negros u oscuros, porque absorben el calor. La temperatura del color influye en el ser humano produciendo un efecto en nuestras sensaciones y emociones, interviniendo en la vida transmitiendo alegría o tristeza, actividad o pasividad, calor o frío, exaltación o tranquilidad, equilibrio o desequilibrio, etc. "Los colores pueden producir impresiones, sensaciones, y reflejos sensoriales de gran importancia, porque cada uno de ellos tiene una vibración determinada en nuestros sentidos y puede actuar como estimulante o perturbador en la emotividad, en la conciencia y en nuestros impulsos y deseos".<sup>87</sup>

87. Hayten, Peter.  
*El color en la  
publicidad y en las  
artes gráficas,*  
Barcelona, Ed.  
LEDA, 1978, p.30

**Los colores cálidos** son los rojos, naranjas, amarillos y sus matices, van desde el verde hoja al rojo; se les asocia con la luz solar, el fuego, entre ellos se encuentra el rojo vermellón, los amarillos pasando desde los más pálidos hasta los rojizos y pardos, el naranja y otras tintas semejantes. Éstos

hacen que los objetos parezcan más grandes y pesados, en contraste con los colores fríos. Los colores cálidos son exitantes, producen una sensación de alegría, actividad, dinamismo, fuerza, aumentan la tensión muscular y la presión sanguínea. El rojo por ejemplo es el color de la sangre, es dominante, fuerte, dinámico, es el color representativo de emociones como la ira, el coraje, la rivalidad, el poder, el belicismo, la crueldad, la fuerza de voluntad, el sexo, la pasión, el erotismo, la excitación, el amor, es enérgico, agresivo, significa deseo, representa lo excéntrico, el peligro, lo ofensivo, la violencia, la explosividad, lo competitivo; llama inmediatamente la atención del público sin conducir a la meditación. El rojo como todos los colores dependiendo de su tono, valor y densidad, así como los colores con los que se combinen expresaran cosas distintas, cuando es brillante incita a la acción, en cambio un rojo suave significa buena relación, combinado con el negro comunica desacuerdo, maldad rompe la perfección y la armonía.

El amarillo es el color más luminoso de todos, atrae la atención, es expresivo, representa la luz solar del mediodía, la claridad, es amable, cálido, alegre, evoca a la originalidad, es confortable lleno de alegría, se le asocia con la luz, el placer, la atracción, el amarillo dorado es fuerza, poder, riqueza, gloria, esplendor.

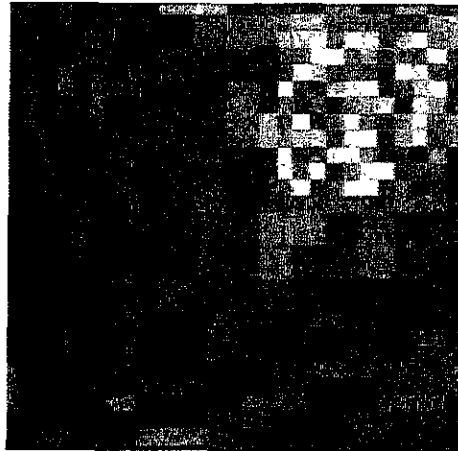
El verde es considerado como el color de la transición entre los cálidos y los fríos, se le asocia con la tranquilidad, la paz, el desarrollo, la juventud, la esperanza, la lealtad, la promesa, la reproducción, el crecimiento, se le asocia con la vida al ser un color característico de la naturaleza, se mediador entre la emoción y el juicio, es estable, pasivo, evoca a ser centrado. El verde puro no mueve a ninguna dirección, no es triste, ni alegre, ni apasionado, es céntrico, equilibrado, sin exigir nada, en cambio un verde azulado es más frío, representa pasividad, autonomía; un verde olivo, es cálido, misterioso.

**Los colores fríos** azules, violetas y sus matices se asocian con el agua, la luz de la luna, éstos van del violeta al verde mar, pasando por los verdes azulados, violetas tenues, aquellos en los que predomina las tonalidades de azul. Los colores fríos hacen que aparentemente los objetos sean más pequeños y ligeros; transmitiendo sensaciones de tranquilidad, silencio, frescura, limpieza, son sedantes, crean una atmósfera celeste y divina. El azul es un color frío por excelencia, es tranquilo, reposante, fresco, genera una serie de cualidades abstractas como la esperanza, fidelidad, sinceridad, generosidad, inteligencia, buen juicio, libertad, verdad, frescura, limpieza, pureza, es melancólico, produce calma, salud, dignidad, se le asocia con la

aristocracia, la inocencia, la satisfacción, el afecto, la tranquilidad, la estabilidad, el respeto, la formalidad, dedicación, entrega, es silencioso, pasivo; al oscurecer los azules se vuelven más misteriosos, evocando ideas nocturnas y lejanía.

El violeta es el resultado de la combinación del rojo y el azul, es frío, sereno, pasivo, se le asocia con la realeza, el alto rango, la excelencia, el buen juicio, la benevolencia, la resignación, el amor tranquilo, la nostalgia, el recuerdo, la verdad; representa una unión íntima, erótica, sensual, pasional es frágil, inspirador de tristeza, dependiendo de su tono se le asocia con la magia, las mafias, la muerte, el silencio, el homosexualismo, la inseguridad emocional.

Figura 4.5.4  
Muestra las tonalidades de los colores cálidos.



La figura 4.5.5 muestra la gama de colores fríos.

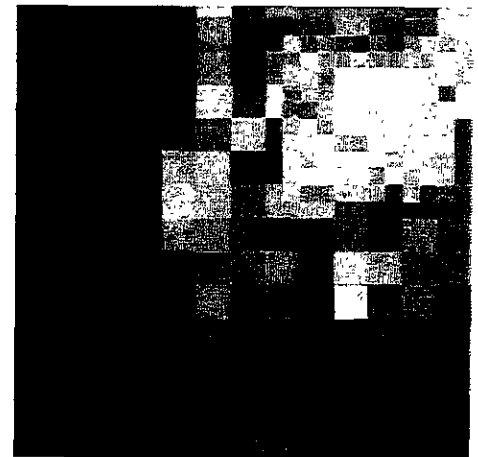


Figura 4.5.4

Figura 4.5.5

El color es un elemento de comunicación que atrae la atención de cualquier ser viviente, especialmente a los niños; éste es una de las formas en que un objeto puede llamar la atención del pequeño, el gran colorido atrae siempre la mirada del infante, éstos sugieren alegría, acción, espontaneidad, dinamismo, diversión, etc. Los colores son un medio de comunicación muy efectivo debido a la gran cantidad de sensaciones y emociones que transmiten, tanto fisiológicamente como psicológicamente; los diseños con colores vivos tienden a llamar la atención del público infantil.

Se eligió ilustrar animales como motivo para la realización de un memorama como material educativo, debido a su gran expresividad en cuanto a formas y colores; es de admirarse la enorme variedad de formas y colores que posee el reino animal, cada uno tiene un color distintivo que los hace verse diferentes de los otros, las aves poseen un hermoso plumaje lleno de colorido. Los colores han sido utilizados por la humanidad para adornar sus casa, sus indumentaria, sus templos.

En el proyecto de un memorama como propuesta de material didáctico se presentan las ilustraciones llenas de color, así como un margen de color relacionado con cada animal que se ilustra para resaltarlo, el color es uno de los elementos principales que aporta el factor de atracción y fascinación dentro de cada imagen, empleando colores vivos, limpios, sin ser agresivos, la acuarela es una técnica con la cual se pueden emplear una infinidad de gamas y matices de color, resaltando los que más llamen la atención, y minimizando los que son poco expresivos; es decir los delfines son grises, pero se pueden manejar veladuras de violeta y azul para hacerlo más colorido y atractivo; de igual modo la vacas y los zorrillos son blanco con negro, pero se les pintaron veladuras de diversos colores para dales más vida y alegría.

La tipografía es un elemento de composición que se debe elegir para interpretar con mayor o menor acierto un mensaje según sean sus características finos o gruesos, sencillos u ornamentales, redondos, cursivos, clásicos, modernos; así mismo su forma, estilo, densidad, dinamismo, estructura y equilibrio señalan su capacidad expresiva. “Los perfilados son completamente diferentes a los de palo seco; las letras muy ornamentadas cumplen funciones muy diferentes de los caracteres delicadamente oblicuos”<sup>88</sup> La tipografía junto con otros elementos de composición como el color, la forma, la ilustración, etc. cumplen con la función de llevar a cabo una comunicación visual, éste debe ser clara y explicativa sin que se preste a confuciones, siéndo funcional, sin dejar a un ládo la parte estética, por lo que cada elemento debe ser elegido y cuidadosamente tratado para que logre cumplir su función.

88. March, Marion.  
*Tipografía  
creativa, México,  
Ed. Gustavo Gili,  
1989, p.20*

Existe una variedad casi ilimitada de familias tipográficas, cada una de ellas expresan y comunican algo distinto, es necesario entender el lenguaje visual de los caracteres para expresar adecuadamente el mensaje que se desea transmitir, un aspecto importante dentro de la tipografía es su legibilidad. Ésta última es la posición de la lectura, su forma, el tamaño, el color, su contraste con los elementos que la rodean que la hacen en mayor o menor medida identificable. La legibilidad es la real funcionalidad de un texto, pués este transmite una idea, un pensamiento, un concepto, etc. por lo que debe ser clara y precisa. La tipografía hace en mayor o menor medida visible y legible un texto, ésta cumple con una función comunicativa, por lo que no solo es importante la semántica utilitaria de los caracteres, sino también su aspecto morfológico, éste último aumenta su eficiencia transformándolos en un recurso funcional y estético facilitando la lectura y la capacidad de entender el total del contenido. “Siendo los caracteres el elemento primario y necesario de la forma gráfica y de toda comunicación impresa, es evidente que en ellos se centre todo el interés para hacerlos siempre más legibles y estéticamente más aceptables”.<sup>89</sup>

89. Martín,  
Euciano.  
*op. cit.*  
p.

Los caracteres están constituidos por líneas curvas, rectas horizontales, y/o verticales, etc. que deciden la forma estructural de cada uno, su fisonomía, su peso, su dirección, éstos conllevan a su capacidad expresiva. Se han de tener en cuenta estas consideraciones al realizar algún diseño, dependiendo del mensaje que se desea transmitir y el público al cual se dirige.



La familias tipográficas están divididas en cinco grupos básicos de acuerdo a sus características esenciales: romana, egipcia, sans serif o palo seco, caligráficas y de fantasía; cada una de estas familias tiene sus variantes: normal, light, bold, itálica, condensada. Cada familia tipográfica posee de ciertos rasgos característicos que las hacen identificables, estas se deben usar adecuadamente dependiendo del mensaje que se desea transmitir, es decir para un mensaje dirigido a niños preescolares no es conveniente utilizar tipografía caligráfica como la Gótica, pues ésta posee rasgos muy contrastados, gruesos y delgados por lo que carece de solidez y se hace difícil su legibilidad, las más convenientes para un público preescolar son los caracteres de la familia sans serif o de palo seco, por su diseño sencillo, geométrico y uniforme.

**Romana.** Este tipo de caracteres presenta un contraste entre sus trazos finos y gruesos, posee de patines o remates de terminación delgada en contraste con los patines de la tipografía egipcia que son sus remates gruesos, esta clase de tipografía es ideal para textos largos debido a que sus patines ayudan a que la lectura sea fluida, pues forman una especie de línea que sigue el lector. Dentro de estas familias tipográficas se encuentran la Garamond, Times, Bodoni, Caslon, Century.

**Egipcia.** Esta clase de familias tipográficas presentan patines gruesos y cuadrangulares, hay poca diferencia entre sus trazos horizontales y verticales. La tipografía egipcia rara vez funciona en textos largos. Entre éstas se encuentran la Rockwell, Egyptian, Clarendon.

**Sans serif o palo seco.** Su característica principal es que son sencillas, sus trazos suelen ser uniformes, con frecuencia hay diseños geométricos en ellas; su sencillez da lugar a que tengan pesos contrastantes entre la misma familia, ya que se puede ver una extralight y una extrabold. Esta clase de caracteres da mayores posibilidades de uso, excepto en textos muy largos pues cansan la vista debido a sus trazos marcadamente verticales. Entre ellas se encuentran la Helvética, Futura, Gill Sans, Univers, etc.

**Caligráfica.** Estas familias tipográficas como su nombre lo indica hace referencia a la escritura gráfica y manual, posee la solidez de los otros tipos, esta clase de caracteres no es recomendable en textos largos, ni para un texto principal, pues tiene sus orígenes en los trazos a pincel y a pluma.

**Fantasía.** En ellas se encuentran un gran número de caracteres, son ornamentales, algunas trazadas a mano, algunos de sus textos son de difícil

legibilidad, éstas tampoco se recomiendan para el texto principal ni para textos largos.

La formas y los cuerpos de los caracteres varían según a la familia tipográfica a la que pertenezcan. Una fuente o familia tipográfica consta de todos los caracteres de la misma clase y del mismo tamaño, generalmente están constituidos por caracteres altos, bajos, signos de puntuación y cifras. Una herramienta básica dentro del uso de la tipografía es su cuerpo, un tipo grande es llamativo, grita, en tanto que una tipografía pequeña susurra, cada uno es funcional dependiendo de para qué sea utilizado.

En general se toman en cuenta la siguiente consideración: es mejor utilizar letras minúsculas que las mayúsculas por su legibilidad, las minúsculas son más identificables por su forma variada, sus hastas largas hacia arriba o hacia abajo, etc.

En la propuesta gráfica que se presenta se decidió emplear tipografía *sans serif* debido a su característica principal que es la sencillez; para un niño preescolar que comienza a aprender los signos lingüísticos es necesario presentarle una tipografía sin remates, sencilla, clara, legible, no son necesarios los detalles, su forma debe ser básicamente geométrica, sin variaciones en sus trazos para evitar elementos que confundan, compliquen o distraigan al niño. Una tipografía Helvética o futura resultarían adecuadas en peso medio. Se eligió la familia tipográfica futura por la disposición de la letra a minúscula, en esta familia se presenta el caracter como los niños acostumbran a aprender a escribir la letra **a**, su estructura es básicamente geométrica: una bolita (un círculo) con un palito (una línea vertical), en contraste con la a minúscula de la familia tipográfica Helvética que se presenta así: **a**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg  
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz

En el proyecto de un memorama como propuesta de apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar se presentan los signos lingüísticos de manera independiente, utilizando mayúsculas y minúsculas para que el niño pueda ir conociendo ambas letras del alfabeto; en color negro para darles fuerza y que éstas no se mezclen o confundan con la imagen, sino que se vean con claridad y legibilidad; el color negro por ser un color oscuro, firme no representa competencia alguna para las ilustraciones; resalta los caracteres y dándoles fuerza por su color, tamaño peso y la distribución de los planos; las ilustraciones ni el marco de color las obsorven, sino las resaltan, al estar integradas en la composición, por su disposición, unas forman parte del marco, otras de las ilustraciones, pero ninguna obstruye los razgos esenciales de los animales, la tipografía al estar dispuesta en el primer plano resalta, sin provocar un ruido visual, sino que forma parte de la composición.

El puntaje que se consideró que es el adecuado para la propuesta gráfica que se presenta es de 68 pts.; la tipografía debe ser grande pues el objetivo del proyecto es que los niños preescolares aprendan a reconocerlos signos lingüísticos que constituyen nuestro alfabeto, pero tampoco debe ser demasiado grande como para que la tipografía obstruya las ilustraciones, sino por el contrario deberá tener un tamaño que resulte el adecuado para que cumpla con dos funciones: presentar los signos lingüísticos y permitir la visibilidad de las ilustraciones.

**Bb**

*Tipografía Futura en 68 pts.*

Para la disposición de la tipografía se eligió el angulo superior derecho del formato, pues la parte derecha tiene mayor visibilidad e importancia, facilita la lectura y el niño puede captar el total del contenido del diseño, sin que su tamaño (68 pts.) obstruya las ilustraciones. Un caracter rodeado por mucho espacio en un puntaje grande y en un peso medio para que no resulte muy pesado ganará fuerza en contraste a una tipografía pequeña y delgada, pues el espacio que la rodea la absorbe, perdiendo su capacidad de

expresión y dejando de cumplir con su función la cual es que el niño preescolar se vaya involucrando al mundo de las letras del alfabeto en forma divertida: presentada en un juego de mesa, un memorama, con ilustraciones relacionadas cada una con la letra del alfabeto que comienza el nombre del animal.

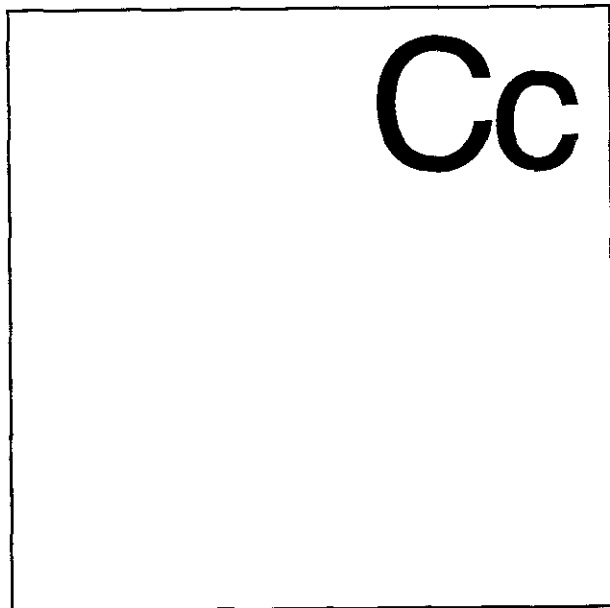


Figura 4.6.1  
muestra el  
tamaño de la  
tarjeta del  
memorama con  
la tipografía  
Futura en 68 pts.

## 4.7 Formato

Las obras gráficas están restringidas por ciertos límites visuales, un espacio en el que se materializa el mensaje, realizando la composición de los elementos, a esto se le denomina formato; definido por un tamaño, una forma, un estilo, en el formato el comunicador/diseñador gráfico plasma el mensaje que desea transmitir haciéndolo presente a través de expresar visualmente, reuniendo, organizando, distribuyendo los signos gráficos: las imágenes contenidas en una forma, la tipografía, el color, los espacios blancos y demás elementos a utilizar; es decir se realiza la composición. La cualidad del formato son importantes para la correcta interpretación de los signos plasmados en él.

Los memoramas comerciales frecuentemente son presentados en un formato cuadrado, aunque los hay de variadas formas y tamaños dependiendo de la empresa que los fabrique.

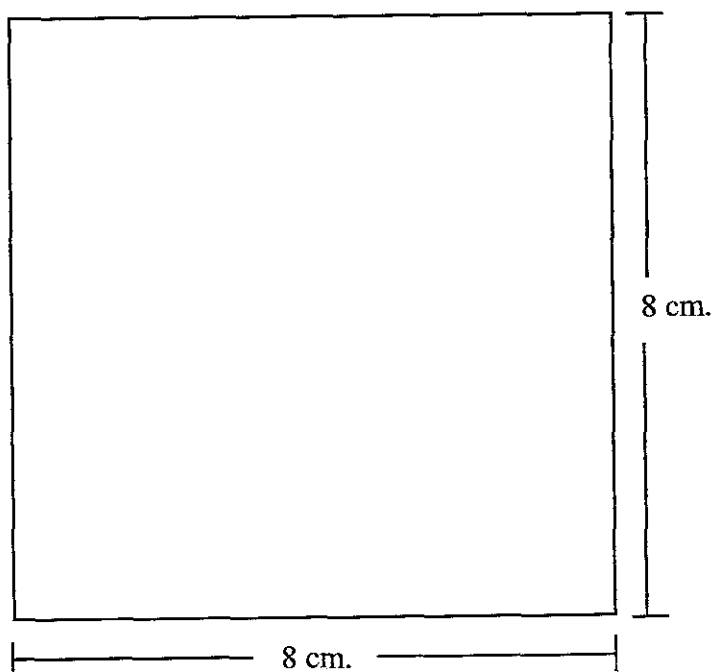
Se eligió un formato cuadrado para el desarrollo un memorama como propuesta gráfica de apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar, debido a sus características intrínsecas tales como que es una figura geométrica básica, estable, seria, que impone orden. El contenido del memorama con el formato están estrechamente ligados de acuerdo a las condiciones del contenido; el formato debe ser pequeño para que el niño lo pueda manipular con facilidad.

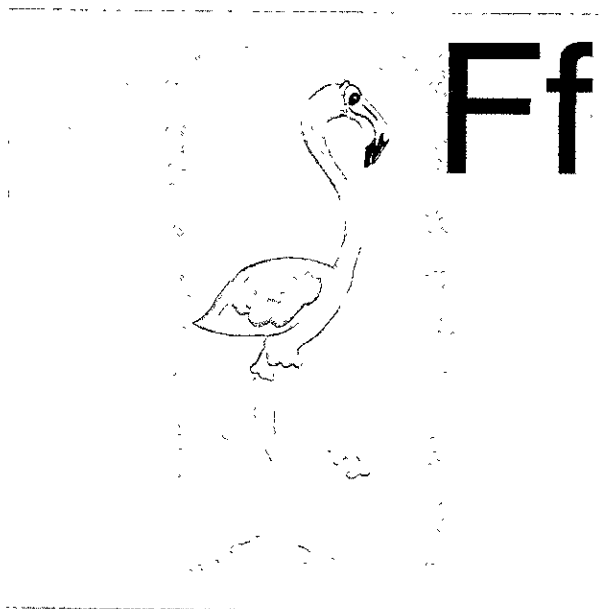
A el grupo de preescolar del Colegio México Libre se le presentó el memorama que se propone en un formato mediano de 14 x 14 cm. En un principio el tamaño les llamó la atención, pero les resultó complicado manipular las tarjetas por el tamaño de sus manos, además de que todo el juego dispuesto en la mesa resultaba enorme; por lo que también se les dificultaba levantar las tarjetas que ellos elegían. Se realizaron varias pruebas para seleccionar el tamaño de las tarjetas que sería el conveniente, hasta que se llegó al formato de 8 x 8 cm, con el cual los niños pudieron jugar memorama. Se les dispusieron la tarjetas al revés de tal modo que no pudieran ver su contenido, conforme les tocaba su turno cada niño fue levantando las tarjetas con facilidad, sin que les costara trabajo manipularlas y sin tener que desplazarse de un lugar a otro para levantar la tarjeta que habían elegido, de tal modo que fueron jugando, haciendo los pares que encontraban sin problemas.

Se decidió por un formato cuadrado de 8 x 8 cm para el desarrollo de la propuesta gráfica que se presenta; el cuadrado es una forma equilibrada que permite el manejo de los signos visuales con un manejo de éstos enteros, sin que se tengan que cortar las imágenes, presentándose enteras sin sacarlas fuera de su contexto o mutilarlas. El formato se hace dinámico con el contenido de éste, así como con la acción del niño al manipular las tarjetas.

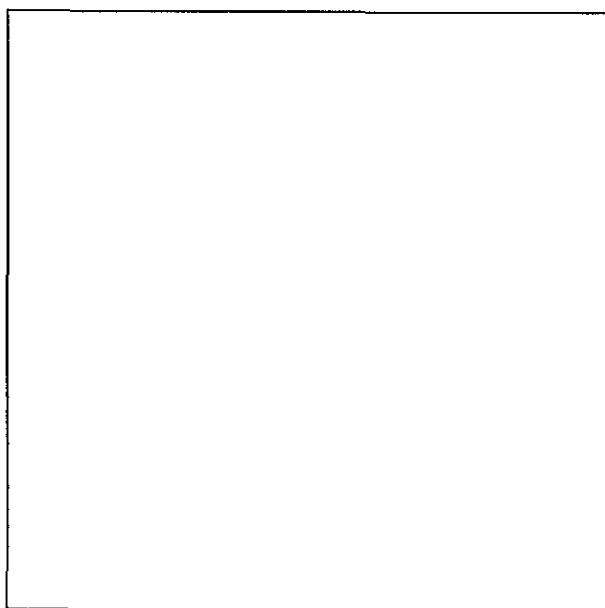
Las tarjetas contenidas en el formato por el lado de enfrente presentan la ilustración del animal que hace referencia al signo lingüístico, así como éste mismo en tipografía futura, peso medio en color negro de 68 pts. y un margen de color ligeramente desvanecido relacionado con el color y peso de cada animal; por la parte de atrás se colocó una ilustración sencilla, con el motivo de que al estar todas las tarjetas alrevés no se vean blancas totalmente, siendo poco atractivas para el infante. En los memoramas comerciales frecuentemente contienen la marca o el nombre de la empresa, sin embargo se pensó que podría ser más atractivo un diseño, éste sencillo para que el niño no se entretenga con la parte inversa del memorama o se memorice la imagen de atrás por ello se colocó la ilustración de una estrella en acuarela, con trazos libres y sencillos. Una estrella es una figura geométrica y a la vez dinámica por sus vértices.

Formato elegido para la propuesta gráfica de un memorama como propuesta de material didáctico para el apoyo del aprendizaje de las letras del alfabeto.





La figura 4.7.1 muestra el tamaño original de las tarjetas del memorama. Así como los demás elementos de composición.



La figura 4.7.2 muestra la parte posterior del memorama.

## 4.8 Soporte

Los proyectos gráficos son presentados sobre un soporte, el cual es el material al que el público tiene acceso, las hojas de los libros, el papel en que se presentan los folletos, caterles, flash cards; videos, diapositivas. Generalmente el material visual dirigido a niños son libros, éstos vienen en presentaciones de diferentes formatos y tamaños, frecuentemente en cartulina caple, couche y opalina, con excepción de los libros para colorear en los cuales emplean papel revolución o bond. Tratándose específicamente de los juegos de mesa como serpientes y escaleras, loterías, memoramas, turistas su presentación es en cartulina caple de 18 a 24 pts.; los juegos o material de juego debe resistir el duro trato al que son sometidos por los niños.

En referencia al material didáctico con características de juego, como se mencionó anteriormente “La casa de la educadora” gran parte de su material se presenta en papel couche plastificado; casi todos los juegos de mesa de otras empresas así como las flash cards de dicha empresa y de otras como Fernández Editores, School zone, entre otras, vienen impresos en cartulina caple, opalina y couche de 18 a 24 pts. sin plastificar.

Considerando el material existente en el medio se propone para la impresión de un memorama como propuesta gráfica de apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar papel couche grueso o cartulina ambos plastificados, debido como se ha mencionado con anterioridad, el trato rudo que le puede dar el público infanti, de éste modo las tarjetas duran más, y se pueden limpiar.

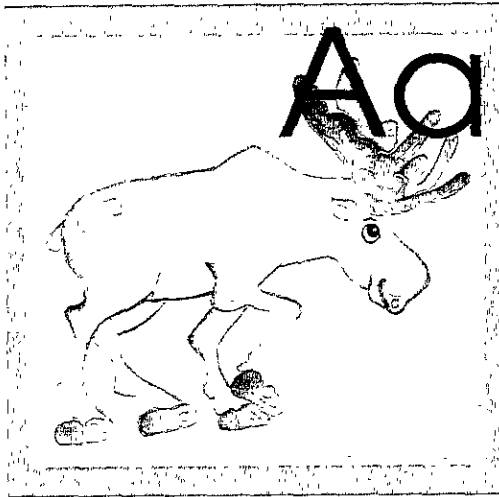
Se realizaron algunas pruebas para ver cual sería el material más conveniente para la presentación del memorama; se presentó en madera de 3 cm y en acrílico del mismo grueso, pero se vió que no era el adecuado por que los niños no lo apreciaban como tarjetas sino como fichas, gustándoles más para contarlas que para jugar memorama, e intentaban despegar la impresión de la madera o el acrílico, además se consideraron los costos de impresión, ya que había que plastificarlos; por lo que se decidió por cartulina couche plastificada.

En relación con el sistema de impresión, por las características de la técnica de representación que se empleó (acuarela) es conveniente imprimirlo en offset, para lograr obtener una reproducción lo más fiel posible

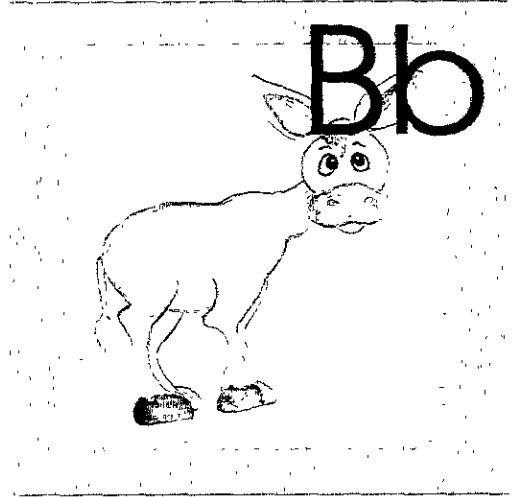


de las **ilustraciones**, que son una parte fundamental en el proyecto, ya que sin éstas o sin su correcta reproducción el proyecto de un memorama como propuesta de material didáctico se vería seriamente afectado, pues las **ilustraciones** en acuarela son las que le proporcionan atracción y sentido al proyecto, siéndo las ilustraciones expresivas, haciendo presentes el concepto de los **animales**, clarificando el mensaje, son explicativas.

En cuanto a la reproducción las dimensiones de cada tarjeta no representa mayor problema, ya que el tamaño de cada una es de 8 x 8 cm. por lo que caben 99 tarjetas por pliego de 75 x 95 cm. es decir un memorama completo por pliego.



Alce



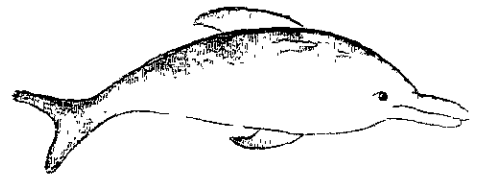
Burro

Cc

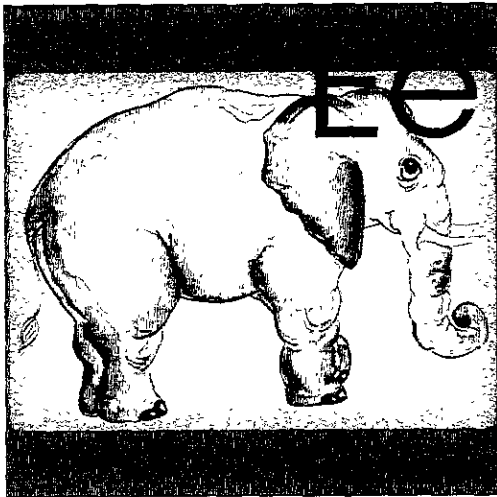


Cocodrilo

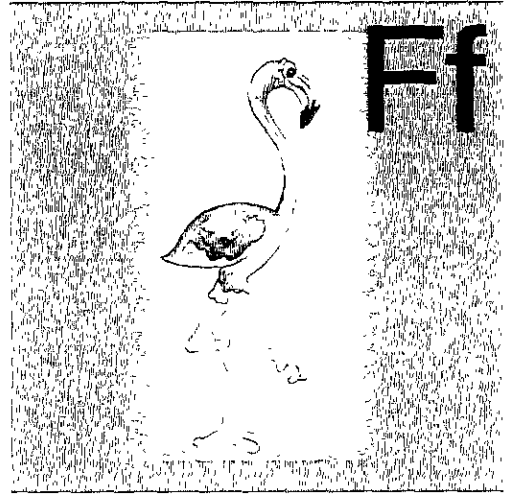
Dd



Delfin



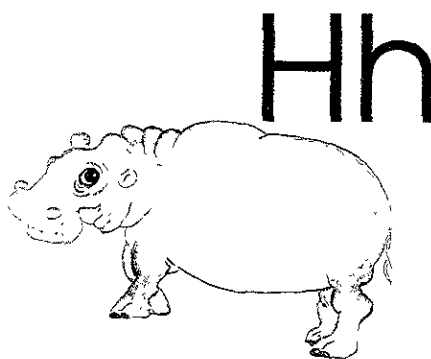
Elefante



Flamenco



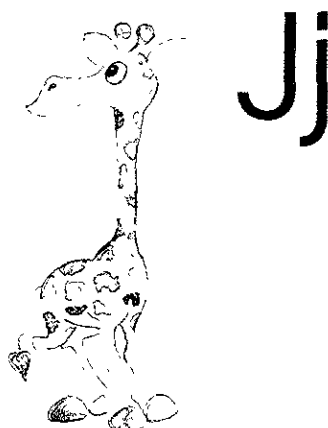
Guacamaya



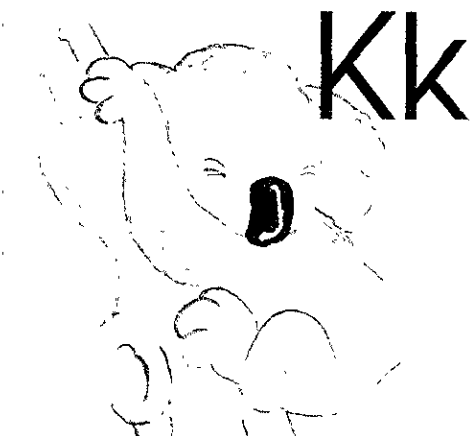
Hipopótamo



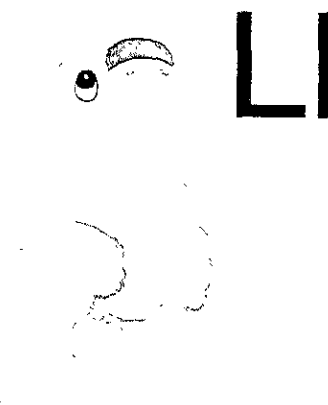
Iguana



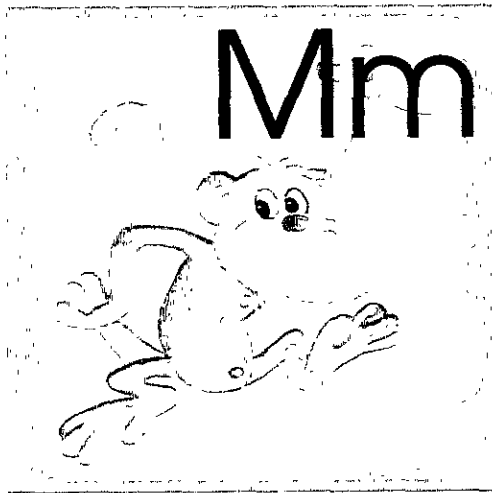
Jirafa



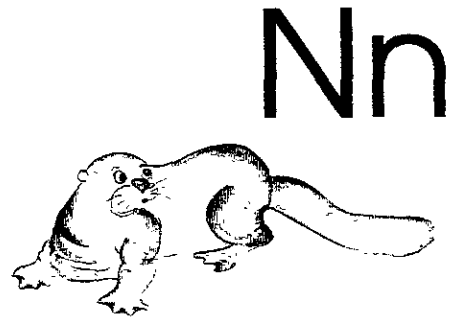
Koala



Loro



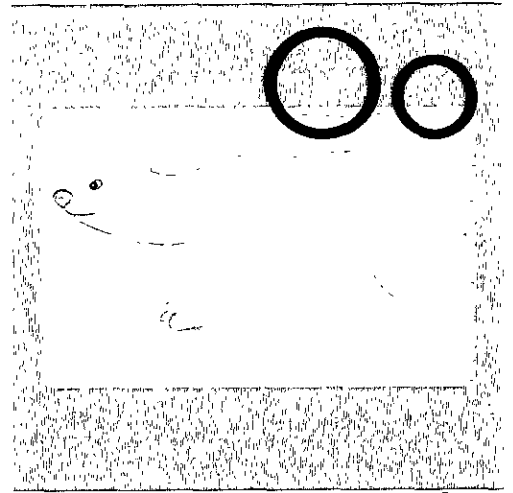
Mono



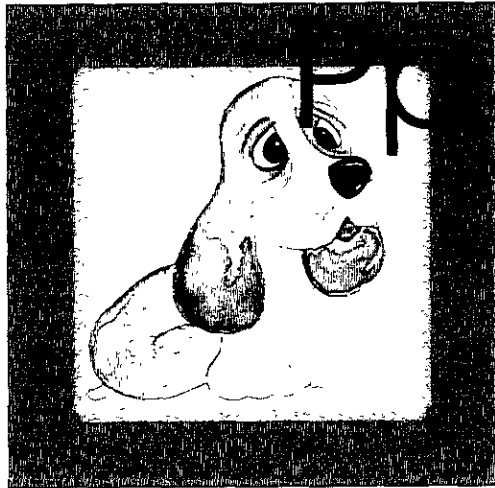
Nutria



Nú



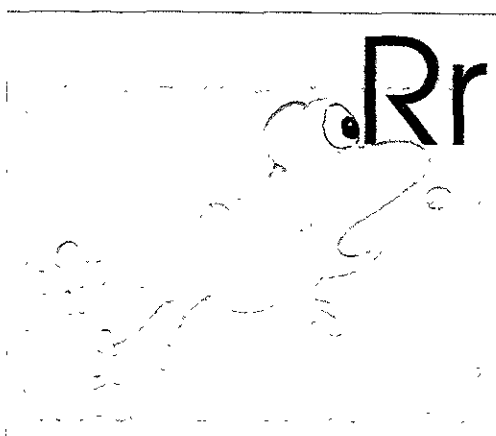
Oso



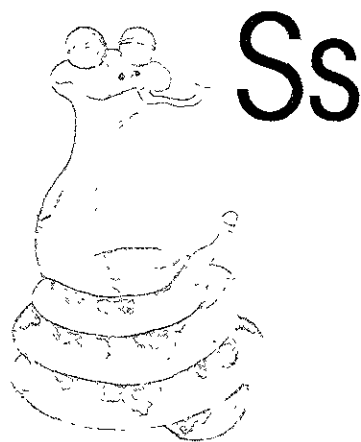
Perro



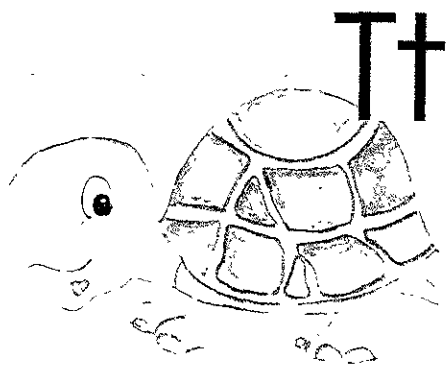
Quetzal



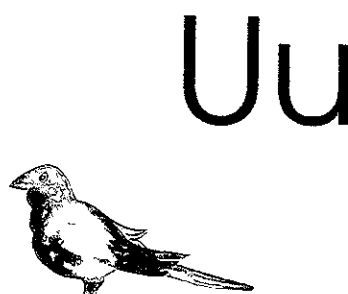
Rana



Serpiente



Tortuga



Urraca



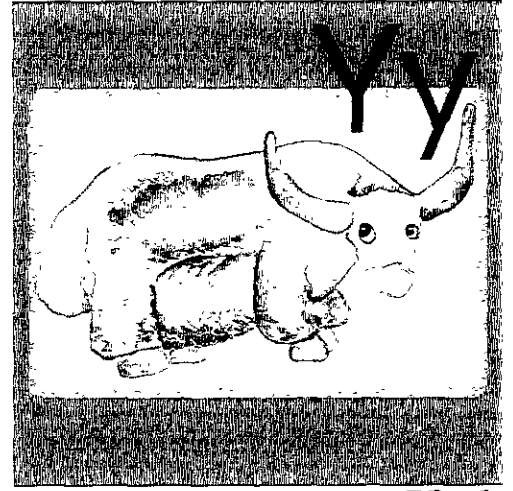
Vaca



Wombat



Xoloitzcuintle



Yack



Zorrillo

## 5. Conclusiones

El memora que se presenta como propuesta gráfica de apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar es un proceso visual con un propósito; que ha cumplido con su principal objetivo el cual es servir como material educativo de apoyo para el aprendizaje de un concepto específico; presentado en forma de material lúdico, aprovechando la característica principal del educando preescolar que es el juego.

Asimismo se emplearon las posibilidades plásticas de expresión para poder lograr un juego educativo funcional, con el que el educando preescolar pueda aprender los signos lingüísticos en forma sencilla y divertida. A lo largo del tiempo se ha visto que al niño pequeño le resulta difícil aprender a través de una educación por imposición; en la que el adulto explica un tópico determinado que el infante debe aprender para introducirse en el mundo de la lectura y escritura; con las cuales se pueden obtener un sin fin de aprendizajes, así como conocer diferentes formas de pensar y de sentir. Frecuentemente el niño es únicamente un actor pasivo, en el que sí recibe información, pero no la asimila de la manera que se espera por los ruidos (alteraciones del ambiente) que hay a su alrededor y los filtros. El aprendizaje del niño depende de las posibilidades que se le ofrezca, si un niño entra en contacto con el material de juego (educativo) obtendrá mayores posibilidades de adquirir conocimientos, estimulando al niño ya que de otra manera sería tedioso y aburrido; impidiendo y bloqueando la manifestación libre y espontánea del pequeño.

Los memoramas comerciales han sido utilizados para entretener al público infantil, se ha visto que cumplen su función, el infante puede pasar largo tiempo jugando memorama; frecuentemente disfruta y se apasiona con esa actividad; por lo que se consideró en aprovechar la esencia del pequeño que es el juego. Se conjuntó el elemento juego con un mensaje visual que al educando preescolar le resultara atractivo. Con el memorama que se propone el niño pequeño puede apoyarse para aprender las letras del alfabeto.

La ilustración infantil es un vasto campo que ofrece múltiples y variadas formas de expresión, en las que el comunicador gráfico puede desarrollarse; transmitiendo conceptos, ideas, conocimientos; empleando formas, colores, técnicas de representación como la acuarela, el gouache, las aguadas, tintas, para atraer la atención del pequeño, así como proporcionarle alegría y movimiento.

En el jardín de niños del Colegio México Libre se entregaron dos ejemplares de la propuesta gráfica de un memorama; con ilustraciones en acuarela, impreso y posteriormente plastificado; para que tenga un periodo de uso prolongado. Al emplear el memorama como propuesta gráfica de apoyo en el aprendizaje del abecedario en niños de edad preescolar, subió el rendimiento en el aprendizaje de los pequeños, de algún modo estaban trabajando, adquiriendo un conocimiento y a la vez jugando.

Es importante destacar que las instrucciones que le proporcionó la educadora, son fundamentales; al mencionarles las letras del alfabeto, así como el nombre de determinados animales como el xoloitzcuintle, el wombat, el nú, el yack.

Dicho prototipo cumplió con su primer objetivo que era despertar el interés del educando preescolar en el aprendizaje de las letras en forma sencilla y divertida.



## 6. Bibliografía

1. Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*, Buenos Aires, Ed. Universitaria de Buenos Aires, 1969, P. 410
2. Baeza, Mario. *Dibujando niños*, Barcelona, Ed. CEAC, 2ª Edición, 1997, P. 132
3. Bartley, Howard. *Principios de la percepción*, México, Ed. Trillas, 6ª Edición, 1982, P. 581
4. Costa, Joan. Moles, Abraham. *Imagen didáctica Enciclopedia del diseño*, Barcelona, Ed. CEAC, 1991, P. 272
5. Dalley, Terrence. *Guía completa de ilustración y diseño*, Barcelona, Ed. Blume, 1981, P. 224
6. De Grandis, Luigina. *Teoría y uso del color*, Madrid, Ed. Cátedra, 1985, P. 155
7. Díaz, José Luis. *El juego y el juguete*. México, Ed. Trillas, 1997, P. 232
8. Decroly, O. Mochampe. *El juego educativo*, Madrid, Ed. Morata, 1998, P. 182
9. Dondis, Andrea. *La sintaxis de la imagen*. México, Ed. Gustavo Gili, 10ª Edición, 1992, P. 211
10. Euciano, Martín. *La composición en las artes gráficas*, Barcelona, Ed. Edebé, 1974, P. 493
11. Fabris, German. *Fundamentos del proyecto gráfico*, Barcelona, Ed. Don Bosco, 1973, P. 228
12. Forgas, Ronald H. *Percepción*, México, Ed. Mc Graw Hill, 6ª Edición, 1996, P. 459
13. Frutiger, Adrian. *Signos, símbolos, marcas, señales*, México, Ed. Gustavo Gili, 3ª Edición. 1994, P. 286

14. Goldstein, Bruce. *Sensación y percepción*, Madrid, Ed. Debate, 1995, P. 552
15. Gómez, Margarita. Villareal, Beatriz. *El niño y sus primeros años en la escuela*. México, Ed. SEP, 1996, P. 229
16. Good, Thomas. *Psicología educacional*, México, Ed. Mc Graw Hill, 1985 P. 523
17. Hayten, Peter. *El color en la publicidad y en las artes gráficas*, Barcelona, Ed. LEDA, 1978, P. 96
18. Hildelgard, Hetzel. *El juego y los juguetes*, Buenos Aires, Ed. Kapezluz, 1978, P.111
19. Kent, Richard, *Métodos didácticoaudiovisuales*, México, Ed. Pax-México, 1998, P. 288
20. Layolo, Francisco. *Didáctica general contemporánea*, México, Ed. Porrúa, 1979, P. 358
21. Leif, Joshep. Brunelle, Lucien. *La verdadera naturaleza del juego*, Buenos Aires, Ed. Kapezluz, 1978, P. 126
22. Manera, Domingo. *Cómo enseñar a dibujar a los niños*, Barcelona, Ed. De Vecchi, 1974, P. 159
23. March, Marion. *Tipografía creativa*, México, Ed. Gustavo Gili, 1989, P. 144
24. Moles, Abraham. Janiszewski, Luc. *Grafismo funcional*, Barcelona, Ed. CEAC, 2a Edición, 1992, P. 282
25. Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*, México, Ed. Gustavo Gili, 10ª Edición, 1990, P. 284
26. Munari, Bruno. *El arte como oficio*, Barcelona, Ed. Labor, 1968, P. 175
27. Ortíz, Georgina. *El significado de los colores*, México, Ed. Trillas, 1992, P. 279

28. Piaget, Jean. Inhelder, Barbel. *Psicología del niño*, Madrid, Ed. Morata, 12ª Edición, 1984, P. 174
29. Piaget, Jean. *Psicología y pedagogía*, Barcelona, Ed. Ariel, 1973, P. 208
30. Piaget, Jean. *Seis estudios de psicología*, Barcelona, Ed. Seix Barral. 2a Edición, 1983, P. 227
31. Rock, Irvin. *La percepción*, Barcelona, Ed. Labor, 1985, P. 243
32. Rodríguez, José Luis. *Educación y comunicación*, Barcelona, Ed. Paidós, 1988, P. 271
33. Rodríguez, José Luis. *La funciones de la imagen en la enseñanza*, México, Ed. Gustavo, Gili, 1977, P. 196
34. Schiffman, Richard. *La percepción sensorial*, México, Ed. Limusa, 1981, P. 453
35. Silva, María Teresa. *La percepción visual en los primeros años del aprendizaje según el programa Frostig*, México, Ed. UNAM, 1979, P. 202
36. Teevan, Richard. *Teorías sobre la motivación del aprendizaje*, México, Ed. Mc Graw Hill, 1979, P. 548
37. Vilches, Lorenzo, *La lectura de la imagen*, Barcelona, Ed. Paidós, 1998, P. 248
38. Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*, México, Ed. Gustavo Gili, 1990, P. 205
39. Wong, Wucius. *Principios del diseño en color*, México, Ed. Gustavo Gili, 1990, P. 100